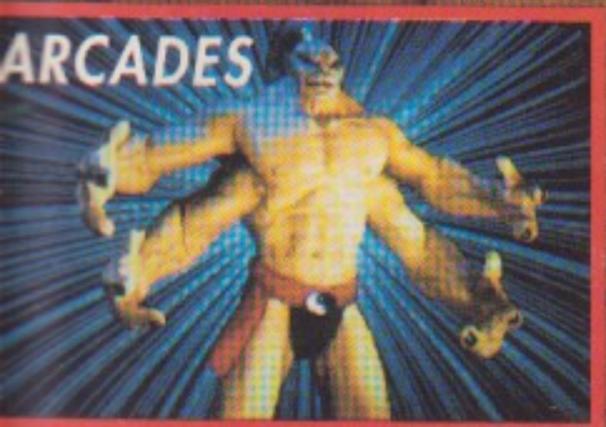
AÇÃO GAMES
PC: DARKLANDS, UM JOGO MEDIEVAL
EDITORA AZUL
BATTLETOADS
OS SAPOS BARBARIZAM NO MEGA
SNES
BATMAN RETURNS
UMA OBRA PRIMA ATÉ O FIM
MASTER
MICKEY LAND OF ILLUSION
ARCADES
MORTAL KOMBAT
OMO DETONAR OS CHEFÕES
MEGA
BATMAN
A VOLTA DO CORINGA
NES
ANIMAL!
STREET FIGHTER 3
PRINCE OF PERSIA

START

MEGA
Os sapos guerreiros na primeira versão para 16 bits. Animal!!

BATMAN

MEGA
O Coringa ataca

SNES
A volta do Morcego

NES
STREET FIGHTER 3
Um Champion Edition pirata que vale a pena. Com 36 fotos

MASTER
LAND OF ILLUSION
Mickey num jogo cabeludo. Com mapa

SUPER NES

MEGA DRIVE

NINTENDO

GAME BOY

MASTER SYSTEM

PC

ARCADES

PILOTOS Christian Zaharic, Marcelo B. Massafeli Chin, Marcos Roberto de Lima, Tadeu Cerqueira Pereira, Wagner P. Hernandez

SUPER NES · MEGA · NINTENDO · MASTER · GAME BOY · GAME GEAR · PC · ARCADES

SHOTS

Confirmado: o CD da Nintendo terá só 16 bits * *E a Pionner lança um equipamento tota*
A Sega fecha um superacordo para novos jogos em CD

NOSSO SELO ESPECIAL PARA OS GAMES NOTA 10

TINY TOON (SNES)

Preciso de algumas passwords do game.
ROBSON FELIX DA SILVA
São Paulo, SP

Ei Robson, que tal ficar com todas elas? Aí vão:
***Fase 2** - Papaléguas Júnior/ Valentino/Felícia*
***Fase 3** - Gogo-Dodo/Daisy/ Sweetie*
***Fase 4** - Gogo-Dodo/Plucky/ Lilica*
***Fase 5** - Gogo-Dodo/Coiote-coió/ Papaléguas Júnior*
***Fase 6** - Valentino/Lilica/Sweetie*

ART OF FIGHTING (Arcade/Neo Geo)

Eu queria saber se é verdade que lançaram este jogo para Mega Drive.
ALESSANDRO REIS DE SOUZA
São Paulo, SP

Infelizmente é mentira, Alessandro. Este game animal da SNK não saiu nem para consoles Sega nem Nintendo. De qualquer forma, como o cartucho tem 102 Mega de memória, se um dia sair para consoles de 16 Bits vai ter de ser tão simplificado que só vai sobrar um gostinho do sabor original.

Temos várias dúvidas sobre este game. 1 - Quando você está jogando com o Ryu e vence um lutador do computador, tem o direito de jogar com o derrotado? 2 - Cada jogador tem o seu final? 3 - Posso jogar no modo versus da mesma forma que em Street Fighter 2? 4 - O primeiro player pode jogar com Mr. Big e o segundo com o Charada?
VIDEO CLUB OF GAMES
Ibiúna, SP

Aí moçada, vamos responder na mesma ordem, OK? 1 - Não pode não. Você só pode lutar com o Ryu ou com o Robert. 2 - O jogo tem apenas um final. 3 - O modo versus é igual ao de SF2 e dois players podem jogar com lutadores iguais. 4 - A resposta é sim! Valeu?

KRUSTY'S FUN HOUSE (Mega)

Queria dicas deste jogo pois eu não passo da segunda fase.
JEFFERSON R. DE MELLO
Santo André, SP

Tá bom, Jefferson, vamos dar pra você as passwords do game.
***Fase 2** - WHOAMAMA*
***Fase 3** - FLANDRES*
***Fase 4** - BROCKMAN*
***Fase 5** - SIDESHOW*

SUPER MARIO 3 (NES)

Como eu posso passar da última fase do Kopa?
MARCELO C.DE OLIVEIRA
Rio de Janeiro, RJ

Faça o seguinte, Marcelo: cada vez que o Kopa pular em você, desvie e deixe-o bater no chão. Ele acabará fazendo um buraco e caindo nele sozinho.

FINAL FIGHT (NES)

Existe versão desse game para Nintendo 8 bits?
LUÍS ANGELO MARTINS e JOSÉ ROBERTO MARTINS Fº
São Caetano do Sul, SP

Existe sim e já foi lançado no Japão. Esperamos dar o jogo em breve. OK, Brothers?

BATMAN (NES)

Já tentei mas não consigo passar pelo Coringa.
JEAN-PAUL P. MARSON
Bragança Paulista, SP

Caro Jean-Paul, você precisa gastar todas as armas no Coringa e ainda partir para os socos. Mas cuidado com o revólver e com os raios dele.

BART SIMPSON VS. THE SPACE MUTANTS (Mega)

Como se passa do cimento fresco do Shopping?
DANIEL T. GERVÁSIO
Belo Horizonte, MG

É fácil Daniel. No segundo bombom, dê três pulos e ele irá levá-lo para o outro lado com segurança.

Há alguma cápsula de combustível escondida na Usina de Springfield, no nível 5. Sempre fica faltando uma?
ANDRÉIA CRISTINA F. GOUVÊIA
Brasília, DF

A última cápsula que você procura não existe. O que vai substituí-la é a chupeta da Maggie. É só encostar nela que o jogo acaba. Comemore.

Não consigo pintar todos os objetos roxos. Restam a placa depois do cinema e o passarinho da loja de animais. Qual dos dois devo pintar e como?
WILSON GONTIJO CÂNDIDO
Belo Horizonte, MG

Wilson, é a placa mesmo que você tem de pintar. Mas você só vai conseguir se chegar bem pertinho. Se quiser se livrar do passarinho mesmo assim, compre na loja, um pouco antes, uma bomba e jogue nele. OK?

SOS/CARTAS Av. Nações Unidas, 5777 2º andar - São Paulo, SP - cep 05479-900

PROTESTOS

Discordo do ponto de vista de seus pilotos, que consideraram a Menacer melhor que a Laser Scope. Discordo da análise do jogo Deadly Moves para Mega, em que vocês rebaixam o Super NES. Quem lê estas reportagens pode tirar a conclusão errada de que o Mega é superior ao Super NES, o que é um absurdo.
LUIZ MARCHEZINI JR.
José Bonifácio, SP

Você tem toda razão em discordar, Luiz. Não temos a pretensão de mudar as suas opiniões. Os comentários que nossos pilotos fizeram nessas matérias estão baseados simplesmente em critérios técnicos de jogabilidade, rapidez e precisão. Em nenhum momento tivemos a intenção de rebaixar o Super NES. Afinal, se a versão de Power Moves saiu melhor para o Mega do que para o Super NES, a culpa não é do videogame, mas de quem faz o jogo – no caso, a Kaneco. A Menacer é um acessório de concepção totalmente diferente da Laser Scope, e na opinião dos nossos pilotos – que experimentaram as duas – tem certas vantagens. Mas não é por causa disso que a Laser Scope perdeu seus méritos como acessório de tiro para Super NES.

SUPERIORIDADE

Quero fazer uma crítica a todos aqueles que acham que o Super NES é melhor do que Mega Drive. Em minha opinião o Super NES só tem fama por causa do Street Fighter 2. Antes deste jogo, ninguém ouvia falar do Super NES.
ADILSON PEREIRA JR.
Várzea da Palma, MG

As galeras do Mega e do Super NES estão brigando mais do que as torcidas de times de futebol. Que seria do vermelho se todos gostassem do amarelo? Pelo menos uma coisa todos têm em comum: o amor pelos videogames.

FATURANDO

Como é repartido o faturamento da venda de uma game como o Street Fighter 2? Qual é a parte da Nintendo e a da Capcom?
SÉRGIO P. LOPES
São Paulo, SP

A Capcom, como autora do jogo, fica com a maior parte do faturamento. Se não estivermos enganados, a Nintendo fica com um terço do faturamento de todos os games lançados para os consoles dela. Além de cobrar pela licença de fabricar jogos para os seus sistemas, é a Nintendo que industrializa os cartuchos de suas associadas, sacou?

INDIGNAÇÃO

Gostaria de saber por que motivo os cartuchos de Genesis e de Mega brasileiro não rodam no Mega japonês. Eles vão continuar com isso? É vantagem trocar meu Mega japonês por um Genesis?
DANIEL BERNARDES PINTO
São Paulo, SP

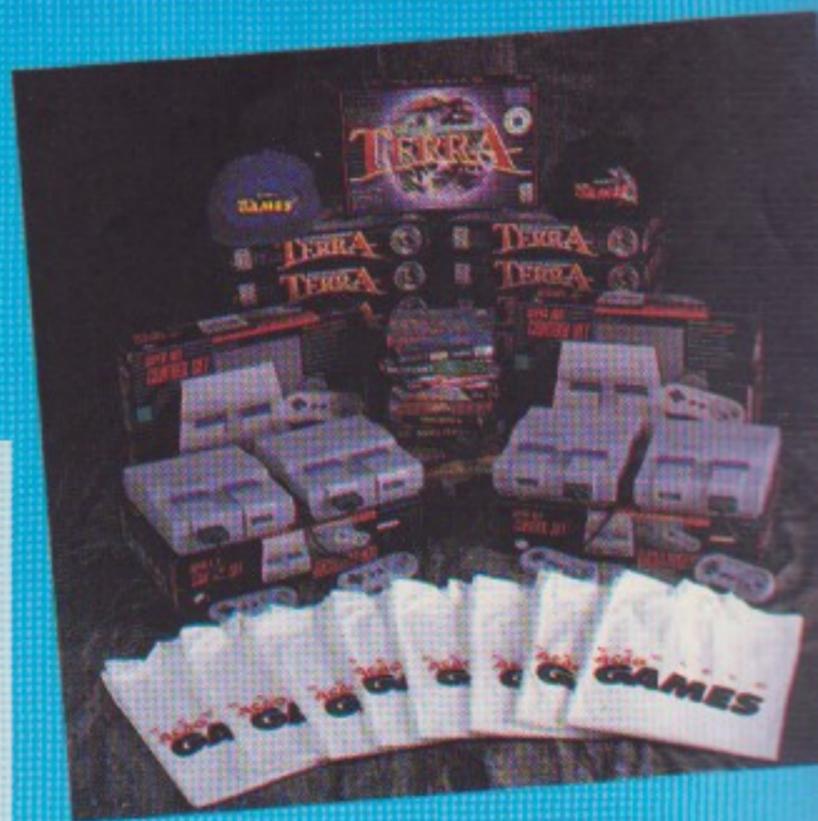
Este lance de cartucho japonês não rodar nos consoles brasileiro e americano e vice-versa vem acontecendo há algum tempo. Foi uma maneira que a Sega encontrou de impedir o uso de cartuchos japoneses nos Estados Unidos e cartuchos americanos no Japão. Os consumidores não gostaram nem um pouco. Mas fazer o que, né? Talvez valha mesmo a pena tentar trocar seu Mega japonês por um Mega brasileiro ou Genesis, pois pelo menos por enquanto a Sega não mudou de idéia.

DELÍRIO TOTAL

PROMOÇÃO

SUPERDICAS AÇÃO GAMES

Nesta e nas próximas 2 edições de Ação Games você vai encontrar envelopes com 4 figurinhas coloridas que trazem os momentos mais emocionantes dos maiores games que são the best!

Prepare-se para ganhar prêmios alucinantes. Encontrando os vales-brindes dentro dos envelopes de figurinhas, você ganha prêmios incríveis! Tem consoles Super Nintendo, fitas de games, camisetas, bonés e jogos para você detonar. Para receber seu prêmio, basta anexar a parte colante do vale-brinde numa folha à parte e preencher com seus dados completos. Depois ponha num envelope e mande rapidinho para a "PROMOÇÃO SUPERDICAS AÇÃO GAMES" Caixa Postal 66.254 - CEP: 05389-970 - São Paulo - SP.
São 300 prêmios para você. 50 em cada edição. Participe fera!

REGULAMENTO:

1. A Promoção Superdicas Ação Games é válida em todo território nacional permitindo a participação de todas as pessoas que adquirirem a revista Ação Games.
2. Nesta e nas próximas 2 edições da revista Ação Games serão encartados envelopes contendo 4 cromos autocolantes cada um. Alguns destes envelopes vão trazer 5 cromos, sendo um deles, vale-brinde.
3. Cada vale-brinde poderá ser trocado pelo prêmio descrito no mesmo, não podendo haver troca de prêmios.
4. Encontrando um vale-brinde, o concorrente deverá anexar a parte colante numa folha à parte, preencher com seus dados completos, como nome, endereço, CEP, cidade, estado, telefone e RG do ganhador ou responsável e enviar para a "Promoção Superdicas Ação Games", Caixa Postal 66.254 - CEP 05389-970. O verso deverá ser guardado como comprovante. OBS: o vale-brinde traz, também, um número secreto para você esclarecer quaisquer dúvidas. A ligação é grátis.
5. Os prêmios serão entregues via Correio/Sedex acompanhados do AR (Aviso de Recebimento) expedido junto a Empresa Brasileira de Correios e Telégrafos.
6. Os prêmios ficarão em exposição na sede da Editora Azul, à Av. das Nações Unidas, 5777 - Pinheiros - São Paulo - SP.
7. O prazo máximo para retirada/reclamação dos prêmios será de, no máximo, 180 dias da data de lançamento em banca da edição.
8. Não terão validade os vales-brindes que não apresentarem condições básicas para a verificação de sua autenticidade.

EDITORA
AZUL

O MERCADO

A PIONNER CHUTA O BALDE E LANÇA UM EQUIPAMENTO ANIMAL. MAS SEGA E NINTENDO TAMBÉM ANUNCIAM NOVIDADES.

PIONEER VAI REVOLUCIONAR O MERCADO

O equipamento da Pioneer: simplesmente revolucionário.

Verdadeira bomba. A Pioneer já demonstrou o protótipo de seu sistema integrado de CD ROM/Audio/Video/Game/PC. Ou seja, um único aparelho com todas estas funções. Serão produzidos jogos exclusivos para o equipamento. E que jogos: os atores e cenários serão reais, ou seja, feitos a partir de filmes. Eles terão tanta memória que será preciso gravá-los em discos de 12 polegadas (o tamanho dos LPs). E o mais chocante vem agora: ele será totalmente compatível com os jogos em CD para PC, podendo ainda rodar os da Sega e Nintendo. Isso não é demais? Mas o papo de rodar jogos da Sega e Nintendo ainda não é oficial, hein? Esta novidade da Pioneer tem tudo para revolucionar o mercado do CD ROM, colocando tudo de cabeça para baixo!!! A apresentação do protótipo foi feita apenas para a imprensa japonesa, que ficou de queixo caído. Nas próximas edições, detalharemos mais as características técnicas do equipamento. Não perca.

NOVO ARCADE HOLOGRÁFICO DA SEGA

Holosseum: luta em três dimensões, pra valer

Quer saber qual é a última palavra em jogos de luta no Japão? É o arcade *Holosseum*, da Sega, que utiliza a fantástica tecnologia de imagens holográficas. A holografia é um sofisticado sistema que gera imagens em três dimensões a partir de modelos reais. Explicando melhor: ela é capaz de reproduzir a imagem de pessoas, animais e objetos tridimensionalmente, de uma forma tão perfeita que parece até que a gente pode tocá-los.

A sega utilizou a holografia num arcade, pela primeira vez no mundo, para fazer o *Time Traveler*. Agora, a fabricante repete a dose com a grande febre do momento: jogos de luta. Em *Holosseum*, os jogadores controlam dois personagens que lutam *à la Street Fighter*. Mas não é só nas imagens que o novo arcade arrebenta: quem já jogou garante que o som também impressiona.

Por enquanto, a nova máquina está nos centros de diversão do Japão. Mas logo deve pintar nos States e aqui também.

STREETMANÍACOS GANHAM BONEQUINHOS

Jaquetas, figurinhas, adesivos, camisetas, bonés, CDs, etc etc. Depois de render tudo isso, *Street Fighter 2* volta a ser novidade nas lojas japonesas com uma irresistível coleção de bonequinhos. Eles são apresentados em três versões: uma do tipo estatueta, para ser pintada com tinta especial, uma do tipo articulado, em que você pode colocar os personagens na posição que quiser; e uma outra em que o bonequinho, movido a pilha, dá um golpe e seu grito de guerra. As duas primeiras versões têm preços que vão de 10 a 15 dólares e tamanho médio de 7 cm de altura. Os bonequinhos serão exportados para os States.

PEGA FOGO

E QUE NOVIDADES!!!

ESPIÕES INTERNACIONAIS SHIRO-S & LE RICH

KARAOKÊ, UM NOVO ACESSÓRIO VAI ESQUENTAR O MEGA CD

O Mega CD Karaokê permite mudar as músicas e efeitos sonoros dos games

A Sega está lançando, no Japão, um novo acessório para que os donos do Mega CD possam praticar o karaokê. O aparelho possui memórias internas que gravam músicas, vozes e efeitos sonoros. Depois, é só mixar e tocar como quiser. Outro lance legal do aparelho é que ele permite fazer brincadeiras com os próprios jogos do Mega CD, como trocar as músicas, os efeitos sonoros ou até mesmo colocar vozes na trilha sonora. O preço varia de 250 a 300 dólares nesta fase de lançamento, mas deve diminuir com o tempo. A expectativa da Sega é de que o Mega CD "on Karaokê" ajude a aumentar as vendas do console CD no Japão. A empresa não informou se o novo acessório será compatível com o Sega CD americano e muito menos se será ou não lançado nos States.

ENFIM, NINTENDO DEFINE SEU CD ROM

Confirmado: a Nintendo não vai lançar um CD ROM de 32 bits. Ele será de 16 bits mesmo, porém com uma capacidade e rapidez de processamento superiores à performance normal de 16 bits. O lançamento pode ser feito até o final do ano. E tem mais: seu primeiro jogo será a versão em CD de *Star Fox*. Totalmente animal!!!

O FIM DA NOVELA

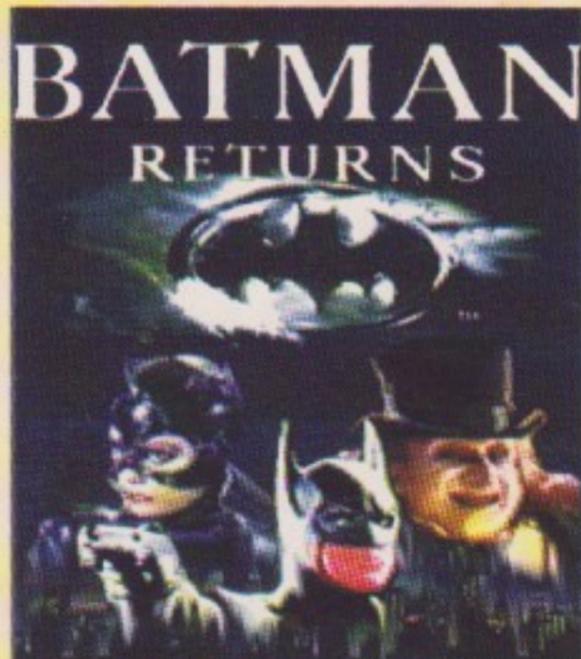
STREET FIGHTER 2 CHAMPION EDITION SAI PARA MEGA EM JUNHO NOS STATES

Megamaníacos de plantão, chegou a hora de gritar de alegria. Agora é pra valer. *Street Fighter 2: Champion Edition* vai sair em cartucho para Mega Drive. A Capcom promete o game para junho. Isso nos States. No Japão a história é diferente. Neste exato momento, enquanto você lê estas linhas, o game já deve estar circulando por lá. Você poderá jogar com os oito lutadores e com os quatro chefes, em uma versão absolutamente fiel ao Champion Edition dos arcades. Será um detono absoluto. Só para ir babando: o game terá o dobro de golpes da versão de Super NES, que já era perfeita.

Este lançamento bombástico sela o acordo entre Sega e Capcom. No Japão e nos Estados Unidos, as duas empresas estão enviando, pelo correio, um cartão para a imprensa, anunciando o trabalho em conjunto. No cartão, Mega Man, primeiro herói da Capcom, aparece apertando a mão de Sonic, ídolo maior da Sega.

Com isso, a Capcom, que só produzia games para os consoles Nintendo, vai no mesmo caminho da Konami e da Electronic Arts. A Electronic Arts, maior softhouse dos States, só fazia games para a Sega desde a sua criação, há anos. Mas no segundo semestre do ano passado deixou a exclusividade de lado e começou a fazer games para Super NES. *Desert Strike* e *NHLPA Hockey 93* marcaram a estréia. A Konami, que só fazia jogos para a Nintendo, também não marcou bobeira e começou a produzir games para Mega Drive. *Sunset Riders* e *Tiny Toon* foram os dois primeiros.

SEGA FECHA ACORDO COM QUATRO GRANDES SOFTHOUSES

Agora é pra valer. A Sega sacramentou um acordo para a produção de jogos com quatro gigantes do mercado japonês. São elas: Konami, a mais poderosa produtora de games do país; Electronic Arts e Game Arts, tarimbadíssimas fabricantes de jogos para PC; e Masnya, pioneira na produção de games em CD ROM. É mole ou quer mais? A Sega terá jogos muito, muito chocantes com estas parcerias. Elas darão toda prioridade para os jogos em CD. Aliás, a Sega aposta que em cinco anos os cartuchos serão banidos do mercado japonês. Os game-maníacos de lá só vão querer saber de CD.

BATMAN RETURNS

Batman, o Retorno *foi o maior sucesso de bilheteria no ano passado nos States. Rendeu mais de 160 milhões de dólares. As softhouses não brincaram em serviço. Primeiro, saiu* Batman Returns *para Mega, já lançado no Brasil pela* Tec Toy. *Agora, a* Konami *resolveu detonar pra valer e colocou as versões para Super NES e Game Boy no mercado. O game para Super NES é impressionante. Um arraso!*

Batman, Coringa e Mulher Gato aparecem no game em grande estilo. Como na versão para Mega, o roteiro é fiel ao filme. Viaje pelas ruas de Gotham City e lute contra vilões de todos os tipos. Gráficos animais, som perfeito e alto grau de jogabilidade fazem de Batman Returns *um dos melhores games de Super NES de todos os tempos.*

FASE 1 - AMBUSH IN GOTHAM PLAZA

Jogue os caras na parede. Não tenha pena das vitrines das lojas

Use os bat-rangues para acertar o enorme palhaço na cabeça

Primeiro chefe. Fique de longe, mande voadoras e bat-rangues

FASE 2 - BATTLE IN THE STREETS OF GOTHAM CITY

Acabe com este cara usando um bat-rangue. Um só basta!

Livre-se do fogo pulando freneticamente, sempre com o gancho

O chefão tem capangas. Acabe com eles e cuide do chefe em seguida

FASE 3 - ON THE PROWL

Esta etapa é perigosa. Cuidado para não cair, senão você dança

Cuidado! As plataformas nas janelas somem. Pule rápido

O chefe é A Mulher Gato. Dê voadoras e fuja de suas chicotadas

FASE 4 - THE PENGUIN'S TRAP

Estes caras lançam fogo. Fuja para não virar assado. E rapidinho!

A bela gata voltou. E reserva surpresas pra lá de felinas. Cuidado!

O pingüim é o chefão. Alterne bat-rangues com bombas para detoná-lo.

OS MOVIMENTOS E G

Soco

Golpe especial (tira energia)

Defesa (tira energia)

Voadora

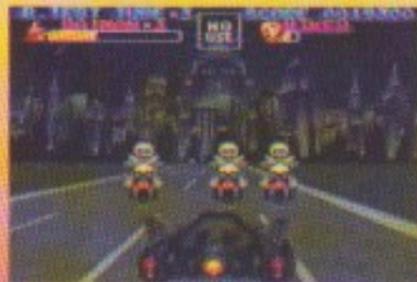
Chute alto

Voada de perto

CINCO NÍVEIS DE DIFICULDADE

O game tem sete fases, a maioria com três níveis. Os gráficos são muito variados, mas os inimigos vão e voltam no game. Este é o único problema: a pouca variedade de desafios. Mas não se preocupe: telas incandescentes, plataformas que somem e elevadores sacanas garantem a diversão.

Escolha um dos cinco níveis de dificuldade, do Easy (fácil) ao Mania (maluco de tão difícil), o número de vidas (3, 5 ou 7) e encare Batman Returns. O cartucho tem a grife Konami, o que dispensa comentários. Além de gráficos maravilhosos, este game tem um som incrível, com músicas variadas e efeitos sonoros de primeira. Batman Returns é demais. Não perca tempo: vá atrás deste game ONTEM. Você vai pirar!!!

FASE 5 - TO THE BATMOBILE

Animal! Os veículos vêm com tudo pra cima de você. Desvie sempre

Vários itens pintam na tela durante esta fase. Pegue todos que puder

Acabe com o furgão. O pingüim está lá dentro. Lembra do filme?

FASE 6 - CIRCUS TRAIN

Não entre na do scroll. Pule as barras para não ser esmagado

O quê? Um índio aparece do nada. Acabe com ele, cara-pálida!

Chefão sacana. Vá pra cima e jogue-o no chão bem rapidinho

FASE 7 - THE PENGUIN'S LAIR

O subchefe é duplo e tem espadas nas mãos. Acabe com eles

Não dê bola pro tamanho. Mande chumbo grosso na cabeça da ave

É agora! Use bombas e bat-rangues para se livrar do Pingüim...

ITENS

O JOYSTICK É CONFIGURÁVEL. A MELHOR OPÇÃO É A NÚMERO 1!

Faça muitos pontos. A cada 50 mil você ganha uma vida

OLPES DO MORCEGO

Bat-rangue

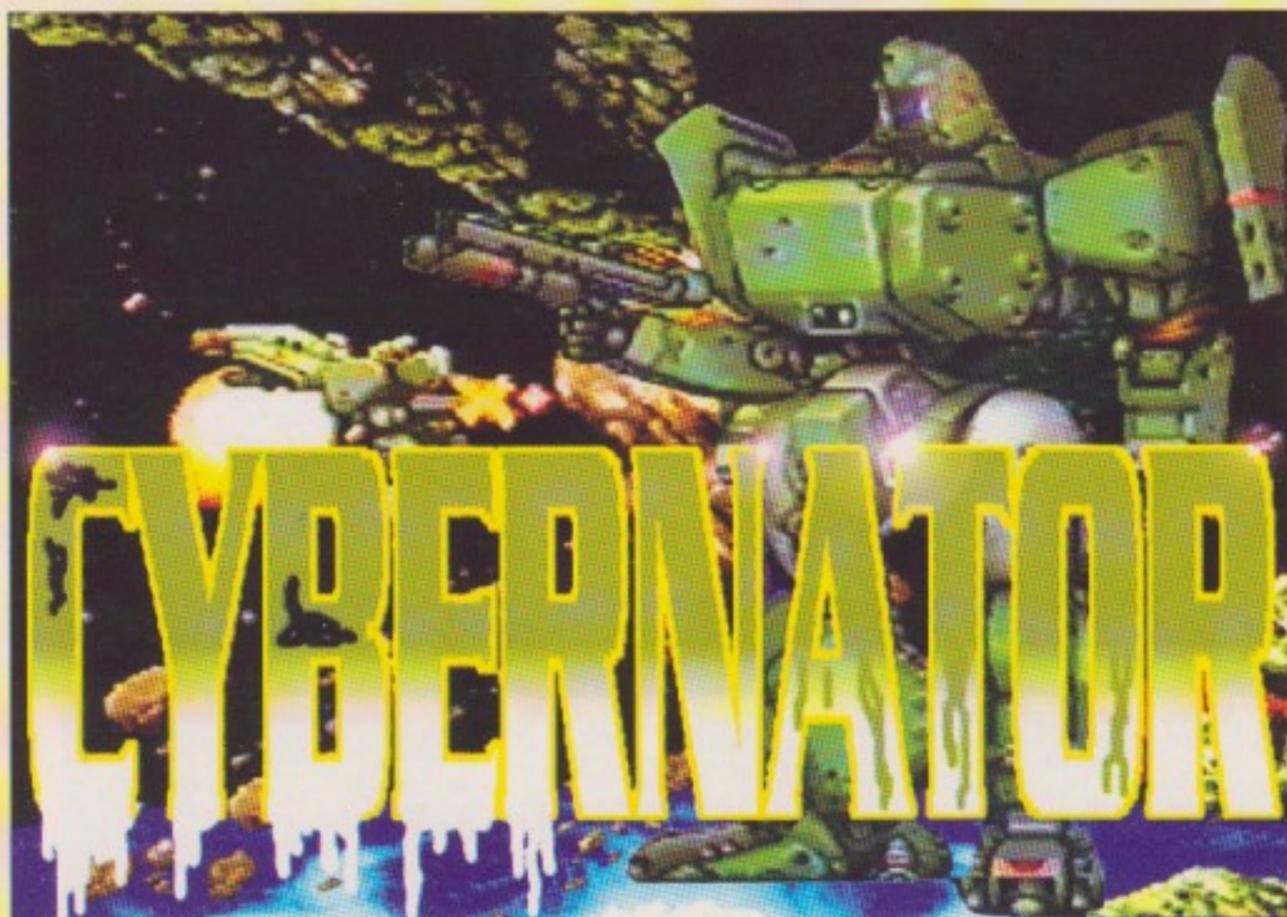
Voadora com gancho

Jogada na parede

Jogada no chão

Racha crânio

Bomba animal (limitada)

CYBERNATOR TEM SÓ TRÊS CONTINUES COM UMA VIDA CADA UM

CYBERNATOR / Konami			
Ação	8 Mega		1 jogador
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

Cybernator é um game de arrepiar. Traz muita ação num ambiente espacial bem-simulado. Trata-se de mais uma pérola da softhouse Konami. Visualmente, Cybernator é uma piração: telas chapadas de cores, tiros, explosões, naves e cenários espaciais.

A história é bem interessante. Num futuro distante, nosso planeta sofre com a escassez de petróleo. Só restou uma reserva no oceano Pacífico que uma poderosa organização de robôs está a fim de papar. Você comanda um gigantesco robô e deve acabar com a festa dessa gangue robótica para salvar o combustível.

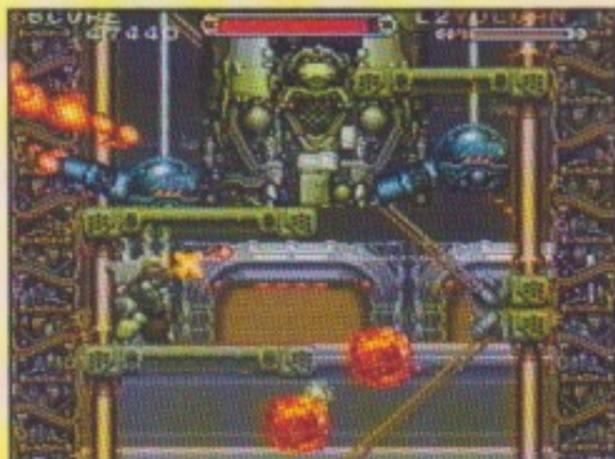
Canhões e robôs

É tiro pra todo lado! Você tem que debulhar robôs e canhões o jogo todo. Na primeira fase, o desafio é a maior boiada. Mas no segundo estágio a coisa melhora. Você começa voando no espaço sideral, desviando-se de asteróides gigantes e metralhando vespas mecânicas.

Na plataforma inimiga

Nesta fase, o pau come dentro e fora da nave-mãe inimiga. Detone tudo que está por fora da nave e acumule o maior número de itens possível. Dentro dos corredores, atire em ziguezague. Arrase o chefe da plataforma atirando muito. Pra finalizar, detone todas as fornalhas.

Em terra firme

Você entra num tiroteio animal contra os robôs, em plena atmosfera terrestre. Mande balas até aparecer uma nave no céu. Não tenha medo: ela veio para levar você ao solo do planeta. E a missão continua num verdadeiro campo de batalhas: aparece uma enxurrada de tanques e naves-torpedeiras

Primeiro chefe - Fique atirando na fornalha sem parar e tome cuidado com os canhões

Neste trecho de circunferências, vá por cima para achar mais itens

Em terra firme, o pentelhão é este robô que carrega uma metranca. Ele foge se você der uns pipocos nele

Segundo chefe - Fique sobre o morrinho, atirando no rosto do robô

ITENS

Eles estão dentro das caixas que você encontra quando detona canhões e inimigos

P -	aumenta o poder das armas
H -	aumenta energia
W -	vale uma nova arma

ARMAS

Pegando os itens "W" você acumula estas armas:

Vulcan -	metralhadora
Punch -	é um socão muito poderoso
Missile -	míssil
Laser -	pra fazer picadinho dos robôs

COMANDOS

R - escudo	B - pulo	A - corrida
Y - metralhadora	B pressionado - voar	X - troca arma

EVO 46

Se você curte somente games tradicionais como Street Fighter 2 *e* Sonic, *é bem provável que coloque* Evo 46 *na categoria "games esquisitos". Este jogo lembra muito o recente lançamento da Sega,* Ecco, *que apresentamos na edição passada. Só que com algumas diferenças:* Evo 46 *tem menos ação e recursos gráficos. Em compensação, seu desafio é animal.*

O enredo de Evo 46 *tem tudo para atrair quem curte RPG ou é bitolado em Biologia. E se o cara é daqueles que delira quando assiste aos documentários ecológicos da tevê educativa, então nem se fala! Numa fase pré-histórica, você começa o game como um peixinho e tem que comer pequenos seres vivos, como algas, águas-vivas e enguias elétricas. Com o acúmulo de pontos de evolução, sua criatura vai se desenvolvendo e, depois de um longo período de jogo, começa a tomar as formas de uma criatura que consegue conquistar o meio terrestre. Durante todo o game, a linda Mãe Terra (Gaia) aparece para comentar o seu desempenho.*

Em resumo, Evo 46 *simula o processo de evolução dos seres vivos no decorrer de bilhões de anos, sacou? Detalhe: como o game é todo em japonês, principalmente o menu, o suspense é maior, pois você nunca sabe que tipo de transformação vai acontecer com o seu bicho. Que tal tomar um susto e rachar o bico ao ver brotar patas e chifres num peixe? Dá pra imaginar?*

COMANDOS

Y - morde	**L ou R** - chama mapas
B - pula	**Select** - menu
X - engole	**→, →** - corrida
A - dá coice	

Fase aquática

No início você é um pequeno peixe roxo na imensidão do oceano e fica meio perdidão. Afinal, o que fazer? Bem, só resta comer. Pape tudo que encontrar pelo caminho. Nada de sentir pena das criaturinhas aquáticas, pois a natureza é assim mesmo. É a lei da sobrevivência! Coma bastante para acumular energia (HP) e evolução (EVO P). Se a energia ficar zerada, você morre. Não se perca: chame o mapa da região onde você está, pressionando os botões R ou L. Com o mapa, pode-se descobrir onde há outros locais de comilança.

Nesta fase, é importante gastar mais pontos de evolução com a boca (para surgirem dentes), com a pele (para ficar mais resistente) e com o rabo e barbatanas (para facilitar os movimentos). Um dos estágios de evolução mais legais é aquele em que você se transforma em peixe-espada. Tente alcançar este nível.

Coma todos os peixinhos amarelos deste local, mas tome cuidado com a erupção dos vulcões

Para encontrar esse enorme e nutritivo tubarão, suba um corredor vertical, siga pela direita e entre numa caverna

ITENS

Embaixo d'água, você encontra pérolas de cores diferentes. Pegue-as sem hesitar.

Amarela e verde - dão informações. Mas como você não deve manjar bulhufas de japonês, eles servem como marcadores de tela.

Azul - vale 500 pontos de energia (HP)

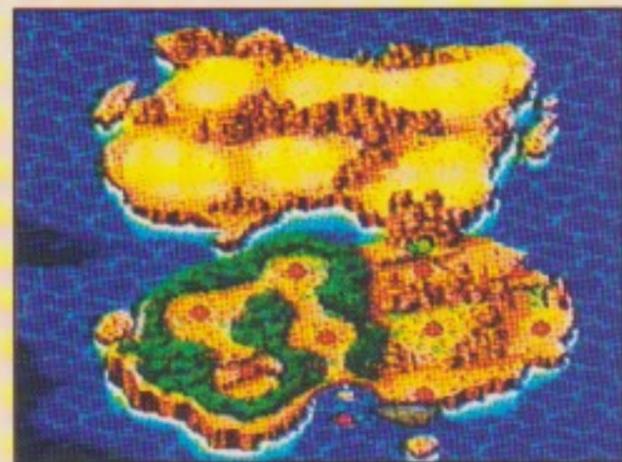
Vermelha - traz evolução temporária para seu bichinho

Em terra firme

Após ter conseguido patas e pele impermeável, você já pode dar um rolê na superfície terrestre. Mas terá um trampo: vai ter que pular bastante, tanto para se esquivar dos atropelos dos outros animais quanto para abatê-los. E nesta altura do campeonato, você já deve estar com a aparência de um réptil bem esquisitão.

Nesta fase, o cardápio é variado: baratas, mosquitos, caranguejos, plantas carnívoras e outras coisas apetitosas. Continue rangando e zanzando. Seu objetivo é evoluir até transformar-se num ser humano, o que é difícil pacas. Mas não faça como algumas pessoas que existem por aí, que destroem tudo o que a natureza levou milhares de séculos para construir, OK?

Esse local é um fast food pré-histórico: as baratas são em grande número e facílimas de serem papadas

Para abater suas vítimas e depois devorá-las, pule em cima primeiro. Mas cuidado pra não tomar um capote!

Para não se perder no continente onde você foi parar, utilize o mapa, pressionando os botões R ou L

SUPER NES

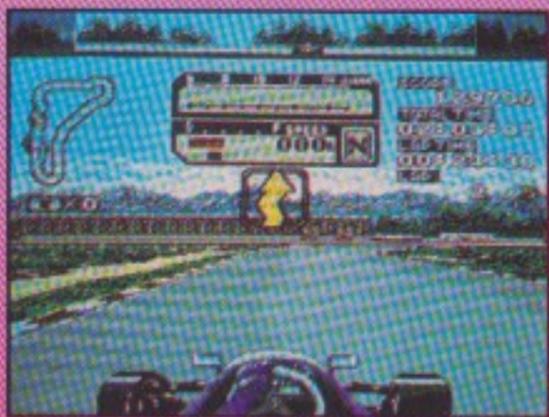
SUPER F-1 HERO

Dentro da diversidade dos jogos de corrida, Super F-1 Hero pinta como um ancestral dos games no estilo Super Mônaco GP. O game simula um campeonato mundial de Fórmula 1, com paradas no box, pódio, dezesseis autódromos diferentes e outras características do circo da F-1. A única forçada de barra fica por conta da Varie Corporation, que colocou o piloto japônes Satoru Nakajima como a estrela do game. Nas pistas de verdade, o cara só se arrebenta...

Test run

Antes de meter as caras no campeonato mundial, em vez de escolher Grand Prix no menu de abertura do jogo, selecione Test Run. Fazendo isso, você pode equipar seu carro (Setting), escolher um dos circuitos, treinar livremente sobre todos os trajetos ou até participar de uma corrida. Na hora de escolher o câmbio, não pense duas vezes e prefira o modelo manual. O câmbio automático é roubada, pois além da mudança de marcha ser inadequada, acontecem absurdos do tipo bater o carro em sexta marcha e ele tentar sair ainda em sexta! E você ainda pode escolher de 1 a 5 Continues.

Dicas de pilotagem

Pra encarar os circuitos e ter um bom desempenho, corra nos trechos mais claros da pista e não feche muito nas curvas. Assim, você terá um melhor controle de sua máquina. E para completar suas manobras, basta dar leves toques no Direcional. Cuidado para não bater os pneus nos acostamentos, senão seu carro estoura ou capota. Observe sempre o marcador vermelho do painel: pare no box se ele estiver muito cheio.

Não execute uma chicaine (duas curvas seguidas) de uma forma muito aberta, senão você vai acabar na grama

Equipando sua caranga

Este é um detalhe superinteressante de *Super F-1 Hero*: a lista de peças e acessórios é bastante vasta e detalhada. Basta dar Setting e usar o menu. Detalhe: clicando o item Type, o próprio game monta seu carro. Só que a escolha das peças é aleatória.

ANTES DE CORRER, MONTE SUA MÁQUINA. ESCOLHA PNEUS, SUSPENSÃO, AEROFÓLIO DIANTEIRO E TRASEIRO, FREIOS, DISCOS DOS FREIOS, MOTOR, LATARIA, CARTER E EMBREAGEM

MOTOR V12 HIGH, SUSPENSÃO E FREIOS HARD SÃO BOAS PEDIDAS

Turbo

Você tem direito a três turbos por prova. Acionando o turbo, você aumenta a velocidade de seu carro bruscamente, chegando a 900 quilômetros por hora. Forçado, não?

São 16 circuitos: África do Sul, México, Brasil, Espanha, San Marino, Mônaco, Canadá, França, Inglaterra, Alemanha, Hungria, Bélgica, Itália, Portugal, Japão, Austrália

COMANDOS

O game oferece 5 configurações. Esta é a que recomendados:

Botão	Função
A	turbina
B	acelera
L	reduz a marcha
R	aumenta a marcha
Y	freia
X	regula o painel
L duas vezes	engata ré

WORLD STARS

É mais um game sobre campeonato mundial de boxe, o polêmico esporte que rende milhões de dólares e estoura muitos neurônios. Mas este World Stars *é a melhor versão de boxe já elaborada para o Super NES até o momento. São nove lutadores diferentes, mas se você for jogar sozinho, só poderá lutar com J. Yabuki, um simpático boxer, e terá que enfrentar os outros oito em seqüência. Para dois jogadores, você pode escolher todos os lutadores. Vista as luvas e pressione start.*

OS PONTOS FRACOS

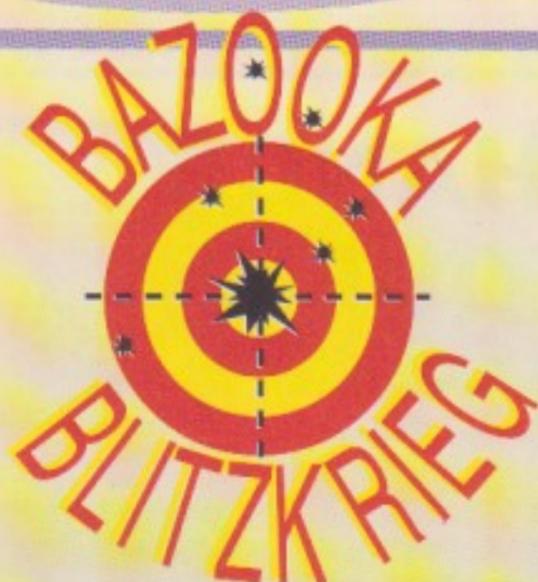
Cada round demora três minutos. Saiba como derrubar seus adversários. Aqui, eles estão listados na ordem em que aparecem.

Lutador	Ponto fraco
S. Inagaki	socos na cara
V. Kanagushi	socos na cara também
T. Rikiishi	acerte o estômago
T. Ozaki	também o estômago
C. Ribera	soque o queixo
R. Kin	o queixo novamente
Harimao	no estômago
H. Mendoza	bombardeio de ganchos

GOLPES

Golpe	Comando
Jab	A
Direto	A + →
Soco no estômago	A + ↓
Gancho	A + ←

Yabuki faz Ribera ver estrelinhas com um uppercut - A + ↑

Golpe de luz poderoso: A e B + Direcional para o lado do adversário. J. Yabuki não consegue desferir este golpe

Tire sua Super Scope 6 do fundo do armário. Pintou mais um game de pistola legal para seu Super NES: Bazooka Blitzkrieg. *E, se sua mãe não chiar, dá até pra chamar toda a rapaziada para jogar com você, pois este game permite até 4 pessoas por partida. Aí, ninguém precisa ficar esperando muito tempo pra jogar.*

O jogo é assim: você percorre com sua bazuca uma cidade chamada Vinicity, que foi invadida por uma misteriosa legião de robôs. Sua missão é eliminar todos esses robôs e seus chefes, OK? Então, boa pontaria.

Treino de fases

Você pode selecionar o modo de jogo, Blitzkrieg ou Boot Camp. No primeiro, você joga de verdade, passando progressivamente por estágios e acumulando pontos. No segundo modo você pode treinar qualquer uma das cinco fases do game a sua escolha.

COMANDOS
FIRE - metralhadora
CURSOR - mira e ao segundo toque, bomba
TURBO - tiro constante

ITENS
Atire em caixinhas e latões para pegar os itens. Mas não atire na caveira.
S - escudo temporário
L - vale uma vida
M - carrega marcador de mísseis
B - bomba
CAVEIRA - você perde sua vida

DIFICULDADE
Escolha um dos três níveis:
NOVICE - o mais fácil, só vai até a Fase 3
PRO - corresponde ao nível normal
EXPERT - é o mais difícil

OS CONTINUES SÃO INFINITOS E VOCÊ SEMPRE RECOMEÇA O JOGO DO PONTO ONDE HAVIA MORRIDO

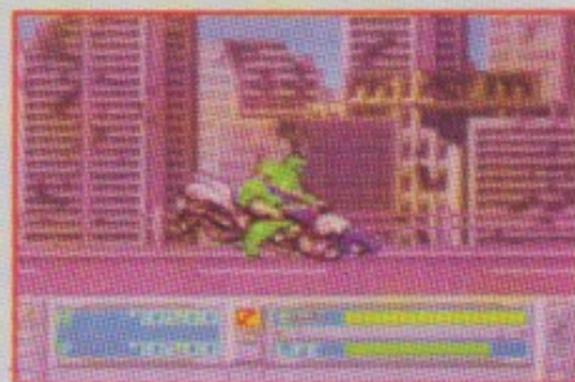
Fase 1 - Cidade

Você está num ponto de Vinicity repleto de edifícios. Atire em tudo: janelas, latinhas, latões e, principalmente, robôs. Para quem já tem algum tempinho de contato com este game, esta fase é refresco.

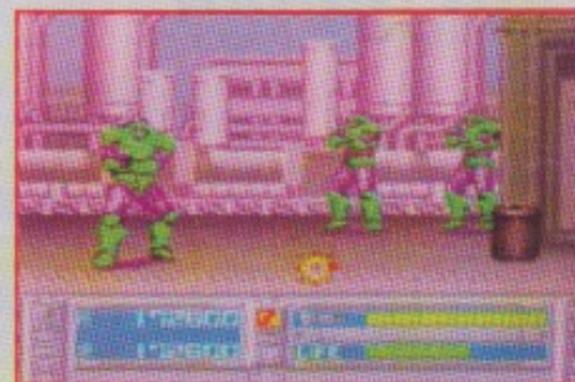
Não marque touca. Assim que avistar um robô na sua cara, detone a cabeça com tudo

Fase 2 - Nave

Você percorre uma ponte no maior pau e tem que mandar chumbo em helicópteros e robôs sobre motos flutuadoras. Colete bastante itens.

Tome muito cuidado com estes caras de moto. Eles tiram muita energia

Fase 3 - Fábrica

Agora, você está numa usina nuclear. Faça robôs, motos e helicópteros virarem pó. Ah! Esta fase está cheia de latões com itens. Aproveite, mas cuidado com as caveirinhas.

Três inimigos de uma vez! Metralhe-os sem dó. Atire antes para não se tornar um alvo fácil

BATTLE CLASH

Desafio animal - que tal deixar este ótimo game de tiro para a Super Scope 6 ainda mais difícil? Se você curte um bom desafio, anote aí: na tela de apresentação, aperte ← e Select ao mesmo tempo. Quando a tela ficar escura e o "Adjust Aim" (ajustar a mira) aparecer, comece a jogar normalmente. O desafio ficará pra lá de animal. Pedreira pura!

SUPER ADVENTURE ISLAND

Seleção de fases - você anda tendo problemas com este game? Pois bem, seus problemas terminaram. Descolamos uma seleção de fases espertíssima para Super Adventure Island. Espere a segunda tela de apresentação, segure L, → , X e aperte Start. Como num passe de mágica, agora você pode escolher qualquer ilha do game. Boa sorte contra o maligno Witch Doctor! Não vacile: o truque só funciona quando feito na segunda tela de apresentação, OK?

PRINCE OF PERSIA

Password para a fase 20 - que tal um código esperto para ir direto para a última fase do game com quatro potes de energia? É fácil: vá até a opção password e digite V6BB!+B. Esta manha só funciona com cartucho americano. Se você tem o cartucho japonês, dê uma olhadinha na edição 19 para descolar as melhores passwords para este clássico.

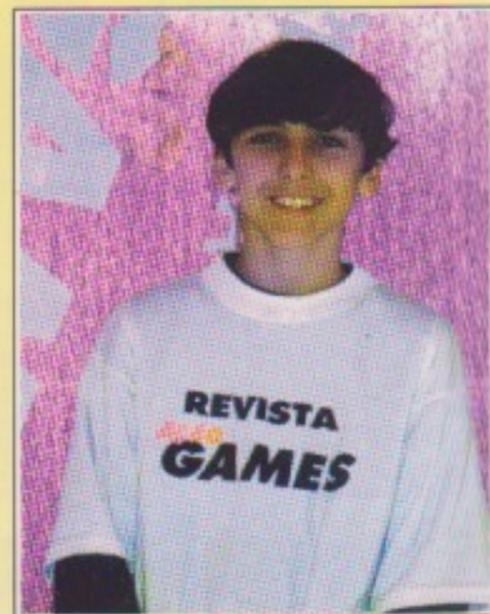
OS CAMPEÕES DE 92

GALERIA DA FAMA

Estas são as feras que faturaram no Campeonato Brasileiro de Games do ano passado. Eles mandaram suas fotos, foram classificados e detonaram nas finais realizadas em maio de 92. Entre nessa parada este ano e encontre com eles, quem sabe, num racha emocionante!

1º Lugar - Claudio Tomé dos Santos
2º Lugar - Luiz Reginaldo Almeida Fleury Curado
3º Lugar - Marcelo Castanheira

1º

2º

3º

EDITORA
AZUL

Os sapos voltaram! Depois de infernizarem no Nintendo 8 bits, Battletoads chega em dose tripla: para Mega, SNES e Arcades. A versão para Mega saiu nos States no final de fevereiro. A história é a mesma de sempre: os toads estão escoltando a Princesa Angélica para os braços de seu pai. Mas a maligna Dama da Noite (Dark Queen) seqüestra a princesa e também Pimple, apaixonado pela herdeira do trono. Sua missão, para variar um pouco, é resgatar o casal das garras da Dama da Noite. Original, não?

E por falar em originalidade, esta versão de Battletoads para Mega é MUITO parecida com a ótima versão original para Nintendinho. A decepção é grande. Afinal, daria para fazer gráficos muito mais detalhados para o jogo dos sapos para um console de 16 bits. A música, por outro lado, ficou muito mais legal. O desafio continua animal, avassalador. Na verdade é um pouco mais fácil que a versão para Nintendo, o que não ajuda muito...

Battletoads é um game de muita ação, com direito a pancadaria, golpes especiais, scrolls horizontais e verticais e cenários variados. Se você curte um desafio, não poderia existir um jogo melhor. Ah, mais uma coisa legal: existe a opção para dois jogadores. Ou seja: diversão em dose dupla. Battletoads pode não ser a oitava maravilha do planeta, mas garante risadas e muitas noites sem dormir. Curtiu? Então veja o que esperar do game.

FASE 1

Oriente-se pela sombra para pegar a vida. Pule no lugar certo

Acabe com o chefe jogando pedras bem em cima dele. Sem pena...

FASE 2

Acerte os urubus oito vezes para ganhar uma vida. Elas serão úteis!!!

Destrua o robô com o pêndulo. Um acerto é suficiente para destruí-lo

FASE 3

Acerte os insetos e corra atrás de life. Energia é sempre bem-vinda, não?

UAU! Pedreira: você nesta nave meio jet ski. Pule as barreiras com tudo

GOLPES

1 - pêndulo
2 - enterrada no chão
3 - chutão sem sapato
4 - chutão com sapato
5 - mãozona
6 - chifrada
7 - gancho

MEGA

BATTLETOADS/Tradewest			
Ação		1 ou 2 jogadores	
4 Mega			
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

WARP ZONE

MAIS UMA MOLEZA. ESTA É MAIS FÁCIL AINDA. E LEVA DIRETO PARA A FASE 8. SAQUE SÓ:

Suba na primeira cobra rapidinho e, lá em cima, pule com tudo...

...para a direita e encontre mais uma warp zone. Legal, né?

FASE 5

Veja que legal: não dá para pular os troncos e você não pode bater em nada

O subchefe é um ratão. Encoste-o no canto e desça o cacete rapidinho

FASE 8

O ventilador dificulta ainda mais a sua missão. Isso sem falar no gás...

O chefe atira direto. Acerte-o como puder e fuja de seus ataques

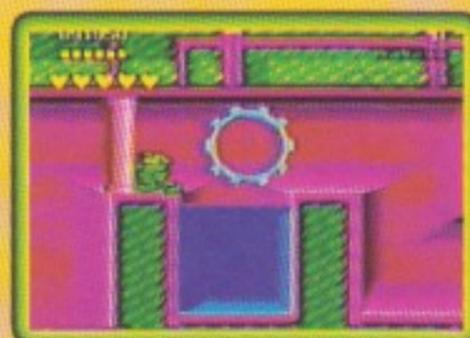
MODO 2 PLAYERS

Encare uma partida a dois. O game não fica mais fácil, mas a diversão aumenta. E mais: um pode dar porrada no outro. Sacanagem em alto estilo!

Acerte o seu companheiro-inimigo para a pancadaria ficar generalizada

O chefe com dois jogadores. Um verde e outro amarelo. Bem brasileiro

FASE 9

Esta fase é quase impossível. Comece pegando o helicóptero

Fuja das engrenagens: elas vão com tudo para cima de você. Detono total!

WARP ZONE

UMA WARP ZONE ESPERTA FAZ COM QUE VOCÊ VÁ DA FASE 3 PARA A FASE 5. VEJA COMO FAZER:

Marque a tela quatro vezes nesta barreira. Logo em seguida...

...conte dez colunas e entre com tudo na décima. Prontinho...

...você entrou na warp zone e economizou duas fases difíceis

ESSE CARTUCHO FOI FORNECIDO PELA ONLY GAMES, DE SÃO PAULO

USE MÍSSEIS EM ALVOS DISTANTES. NOS INIMIGOS MAIS PRÓXIMOS, A METRALHADORA RESOLVE

É curioso. O Mega Drive foi o último sistema da Sega a receber sua versão deste jogo, tão conhecido nos arcades, Master e Game Gear. Mas a espera valeu a pena. G-LOC Air Battle é um game rápido, movimentado, destes que a gente precisa ter olhos até nas costas para jogar. Ele tem o mesmo estilo de After Burner 1 e 2, mas é mais completo. Está dividido em missões, envolve compra de armamentos e operações de pouso. Suas vidas são ilimitadas. O que importa é destruir a quantidade de aviões pedida em cada fase dentro do limite de tempo. Se você não zerar seu objetivo ou estourar o tempo, terá que fazer tudo de novo.

Pilotando

Pilotar seu caça supersônico é bastante simples. Ele decola sozinho e mantém velocidade constante durante o vôo. Basta fazer manobras com o Direcional e acionar o after burner para obter velocidade extra. Nas missões em que sua visão é de dentro da cabine do avião, você tem dois tipos de mira. A quadrada indica o alcance dos tiros de metralhadora, enquanto a redondinha trava os alvos para o disparo de mísseis teleguiados. Já nas missões em que você vê seu avião por trás, apenas a mira para mísseis aparece.

Armamentos

Entre as missões, você tem a oportunidade de equipar seu caça com mísseis diversos. Os da categoria ar-ar, extremamente rápidos, são indicados para batalhas contra outros caças. Os ar-terra, de maior potência explosiva, devem ser usados nos bombardeios a alvos terrestres ou marítimos. Você não precisa preocupar-se em selecionar os mísseis indicados para cada missão: o próprio jogo encarrega-se disso, automaticamente.

Quando um inimigo solta um míssil bem na sua frente, trave o alvo nele, dispare e saia em parafuso para o lado

Use o after burner para alcançar inimigos que passam muito rápido na sua frente

Entre uma e outra missão, o jogo mostra o território a ser atacado. Existem alvos aéreos, terrestres e marítmos

Quando a mira redonda fica vermelha e seu companheiro diz: "Fire!", atire. E deixe o míssil seguir o alvo, pois ele é teleguiado

Para pousar no porta-aviões, siga a orientação da seta. Quando ela não aparecer mais, mantenha o curso reto e você descerá na boa

CARREGUE SEMPRE O SEU CAÇA COM MUNIÇÃO AÉREA E TERRESTRE. ASSIM VOCÊ GARANTE A EFICIÊNCIA DOS ATAQUES NAS DIVERSAS MISSÕES

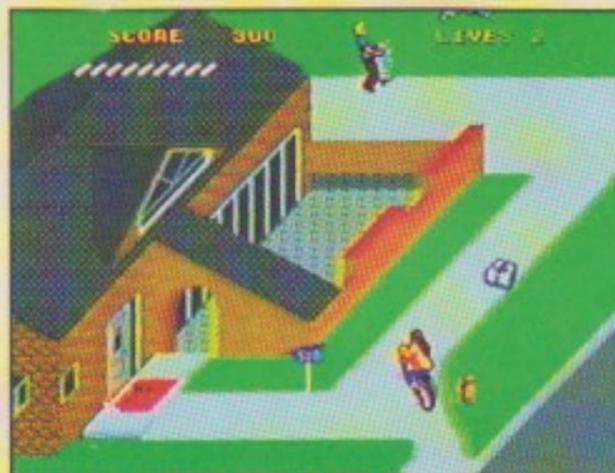
MÍSSEIS

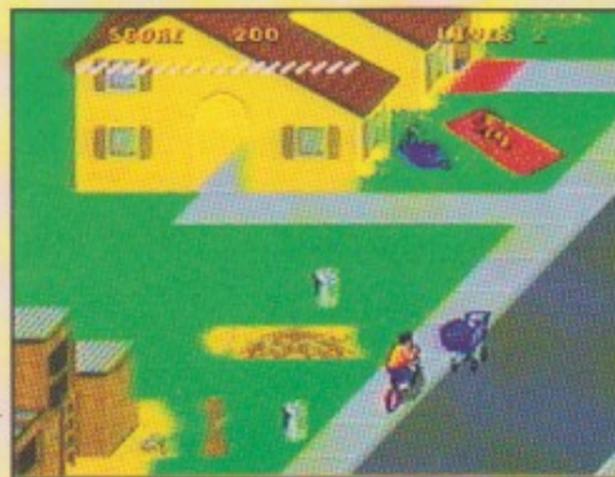
Se você gostou da primeira versão de Paper Boy, *corra até a locadora mais próxima para pegar esta segunda. Ela é muito mais caprichada, o desafio é maior e além de tudo é bem mais engraçada.*

Comandando um garoto ou uma garota numa bike, você deve "entregar" jornais nas casas da cidade, jogando-os nos tapetes e nas caixas de correio. Mas você acaba quebrando vidraças e acertando velhinhos, garçons, cachorros e pedrestes. Os tombos e os escorregões são inevitáveis além dos atropelamentos. Um verdadeiro show de videocassetadas, com a vantagem de vocêr rachar o bico dos tombos desses personagens de mentirinha.

Boa pontaria

Você percorre uma bela e extensa avenida, repleta de casas e pontos comerciais e dispõe de várias tentativas para entregar jornais para todos os assinantes do pedaço e completar as fases. Escolha os trajetos easy (o mais fácil) ou medium (pra quem ainda está pegando as manhas) ou hard (cheio de obstáculos e de mansões). Se quiser poupar tempo, escolha a menina, que é mais ágil que o menino.

Pontaria é habilidades são indispensáveis neste game. Acerte tudo que encontrar pelo caminho, principalmente as coisas que se movem. Tudo vale pontos. Para recarregar sua mochila com jornais, pegue todos os pacotes que pintarem no trajeto. Procure pedalar mais pelas calçadas, que são mais seguras. E tome cuidado com hidrantes, pneus e outros objetos pentelhos que estão no meio do caminho. Nunca fique marcando no meio do asfalto, pois você corre o risco de ser atropelado pelos automóveis que passam a milhão. Outro detalhe: ao passar por casas com tapetes vermelhos, tome cuidado para não arrebentar as vidraças, pois o dono da casa pode ficar irado e só aceitará sua entrega na próxima rodada.

Jogue os jornais nos tapetes vermelhos e nas caixas de correio das casas. Mas tome cuidado com as vidraças

Quem esse cara pensa que é? Jogando pneus no meio da rua? Acerte-o com um jornal e passe numa boa

Salve o bebê no carrinho, acertando-o com um jornal

Fases de bônus

Ao fim de cada tentativa de entrega, você tem que percorrer uma pista de bicicross. O negócio é engordar o placar. Cuidado com as rampas.

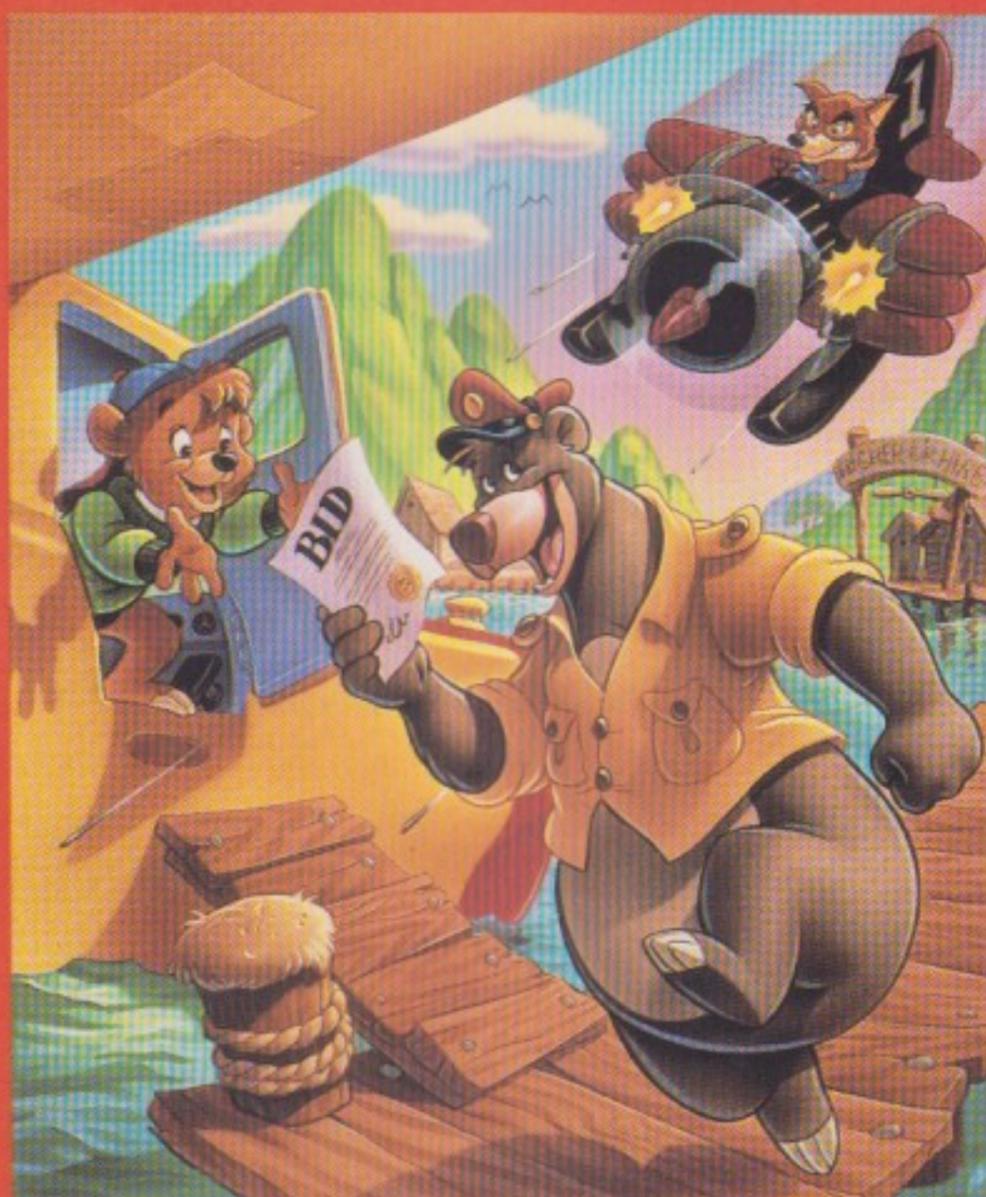
Acerte o maior número de alvos que você puder, atirando bastante para os dois lados

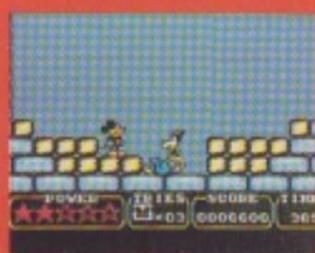
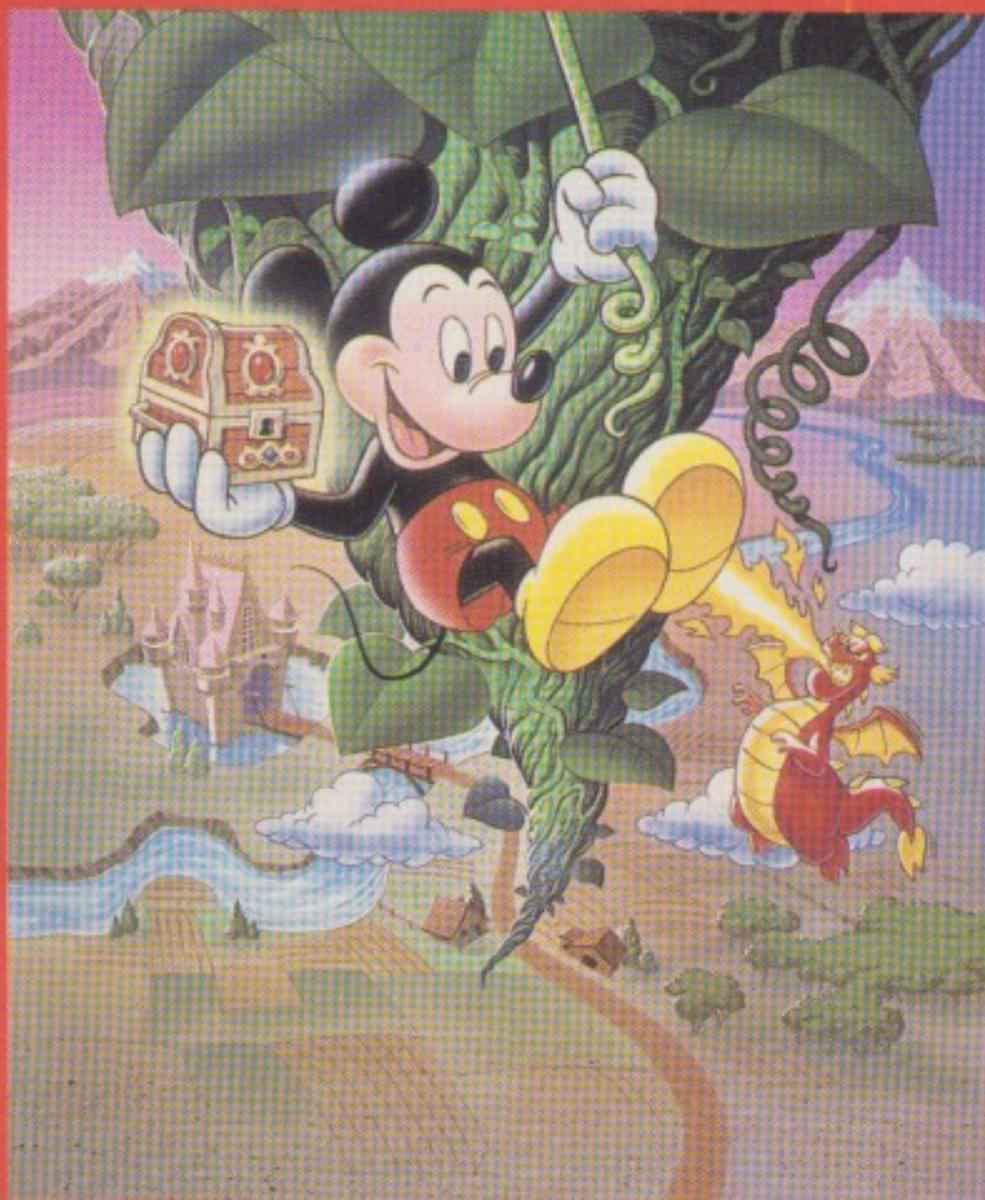
VIDEOCASSETADAS

Maldade ou não, a melhor característica de *Paperboy 2* são os capotes. É tombo pra todo lado. Veja esta lista com alguns dos pobres diabos que você vai derrubar.

Garçon - *Este tombo é demais! O cara cai com bandeja e tudo em cima dos fregueses*

TOPLESS - Acerte a gatinha que está pegando uma cor totalmente à vontade.
CADEIRA DE BALANÇO - Derrube o casal de velhinhos.
BULDOGUE - Acerte o cachorrão e pegue os jornais.
LIXEIRO - Jogue um jornal bem na testa do apanhador de lixo. O capote é lindo!
LIMUSINE - Vingue-se da elite e quebre os vidros do carrão. Demais!
MENINA PULANDO CORDA - Que bonitinho! Mas e daí? Arremesse um jornal na menininha e ela cairá sentada.
TIO SAM - Um gringo dando sopa de monociclo? Acerte-o e ganhe muitos pontos.
ESPANTALHO - Esqueça o mágico de Oz. Este espantalho não é nada bonzinho.
FANTASMA - Este cara é perigoso! Tente atingi-lo ou passe a milhão pelo cemitério.
LEITÃO - O porquinho está espetado. Acerte-o e tome cuidado: ele corre atrás de você.
LADRÃO - Derrube-o e melhore a sua reputação.

O Mundo Disney De Avião.

Tale Spin para Mega Drive. Estes são Kit e Baloo, dois ursos atrapalhados e brincalhões que fazem o maior sucesso na TV americana. Em Tale Spin você pode ser Kit, Baloo ou os dois, jogando com um amigo. Dê a volta ao mundo em 10 fases cheias de aventura por terra, mar e até mesmo ar, no seu fantástico avião. Mas cuidado: atrás de cada nuvem há um Pirata Aéreo!

Ou Num Pé-De-Feijão.

Land Of Illusion para Master System, estrelando Mickey Mouse. Mickey, Minnie, Donald, Margarida, Pateta, Horácio... parace que toda a Disney está querendo brincar com você em Land of Illusion. São 4 Mega de pura aventura, com 14 fases e gráficos tão coloridos que parecem até desenho animado. Suba com Mickey no Pé-de-feijão Mágico e acabe com o terrível Gigante em seu próprio Castelo.

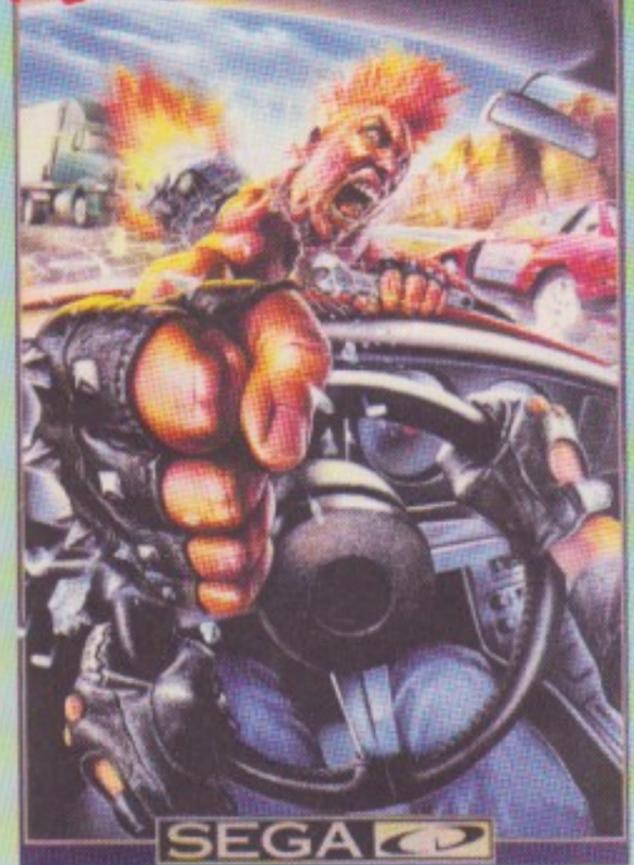
FOX

Master System®

THE BEST OF 1 AÇÃO GAMES

ROAD AVENGER
Renovation

Corrida	Sega CD		1 jogador
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

ROAD AVENGER

SEGA CD

UAU! É o mínimo que se pode dizer deste superlançamento da Renovation para Sega CD. Um game de corrida com clima de Speed Racer, aquele desenhado animado dos anos 70. Os gráficos são muito legais, a velocidade é alucinante e a diversão, verdadeiramente animal. Road Avenger *é um game à altura do CD-ROM da Sega. E, como todo console de verdade, precisa de um bom game de corrida, não poderia ter vindo em melhor hora.*

Sua noiva foi cruelmente assassinada e você quer vingança. Custe o que custar. Para tanto, você deve percorrer nove fases cheias de obstáculos para encontrar a assassina de sua amada. A última etapa do game, aliás, marca o confronto entre a mulher assassina e você. Ao vencê-la, carro contra carro, você acaba o jogo.

Se você se amarra em games de alta velocidade, gráficos chocantes e desafio da hora, corra atrás deste Road Avenger*. E faça de tudo para vingar a morte de sua amada. Tudo no espírito de desenho animado. Afinal, quem nunca sonhou em ser Speed Racer? Chegou a sua chance!!!*

Dois níveis de dificuldade

Você pode jogar *Road Avenger* em dois níveis de dificuldade: normal e hard. A grande diferença entre eles é que, enquanto no normal a máquina "avisa" o que você deve fazer a cada segundo, no hard você não tem ajuda. Pode não parecer muito, mas isto significa que é quase impossível terminar o game no hard sem ter detonado no normal. Mais uma grande sacada de *Road Avenger*.

Comandos como brake, turbo e setas de direção aparecem na tela no nível normal. No hard não rola nada

Nada como infernizar a vida das pessoas. Saque como a moçada na praia fica assustada com a situação

Este cara quer o seu sangue. Não dê moleza para ele. Esta ponte está repleta de inimigos como o da foto

Pobres galinhas. Você passa no meio do galinheiro, depenando as pobres aves. Quanta maldade, Avenger!

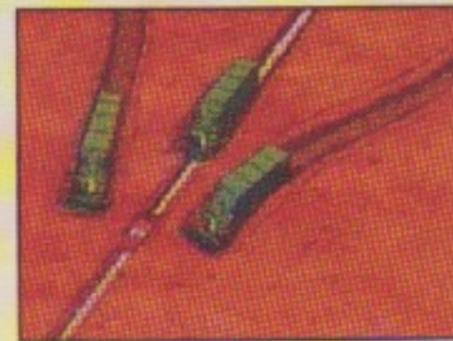
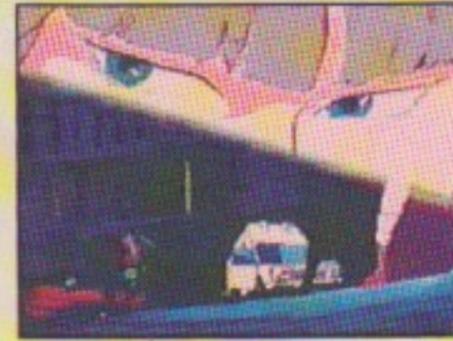
Fogo cruzado na parada! Desvie dos constantes tiros de metralhadora para chegar ao confronto final

Dê um look no tamanho da encrenca. Adivinha em que direção esta pedra está indo? Salve-se como puder!

Demais! Um túnel que passa por baixo da cidade. Já pensou que legal seria se livrar dos congestionamentos?

Ruas da cidade e breu total. Decore a seqüência de turbo e freio para conseguir passar por esta pedreira

Chegou a hora da verdade. Carro contra carro. O vencedor sobrevive e o perdedor... bem, um abraço!

Muitas sacanagens acontecem neste game. Passe com tudo pela rampa e veja os carros se ferrando legal

Pise fundo. Estas três ceifadeiras têm apenas um alvo: você. Cuidado, porque elas são boas de mira...

Você finalmente alcancou a assassina. Troque de carro e vá atrás dela. Pegue a caminhonete

Eis o triste fim da assassina. O mesmo destino funesto da sua noiva. OK, você já se vingou. Agora descanse

ELETRIC ALESTE

ELETRIC ALESTE / Compile	
Ação	1 jogador
80 Mega	CD Japonês

GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

COMANDOS	
A	escudos frontais
B	tiro
C	velocidade (8 níveis)

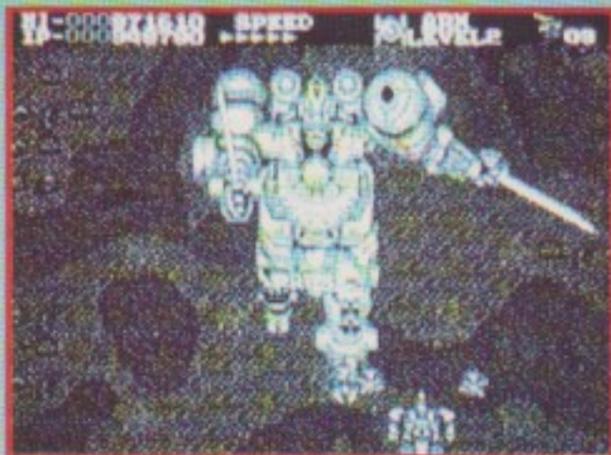
"Uau!", "meu Deus", "que loucura", "mais um game em CD!". Não, não é bem por aí. Eletric Aleste *é um jogaço, sem dúvida. Só que os 80 Mega que a softhouse Compile afirma ter gasto poderiam ter sido melhor aproveitados, principalmente no que diz respeito aos gráficos. Fora isso, reafirmamos: o jogo é animal! Tem uns chefões muito cabulosos, fases bem-variadas e difíceis, itens e tiros que arrebentam.*

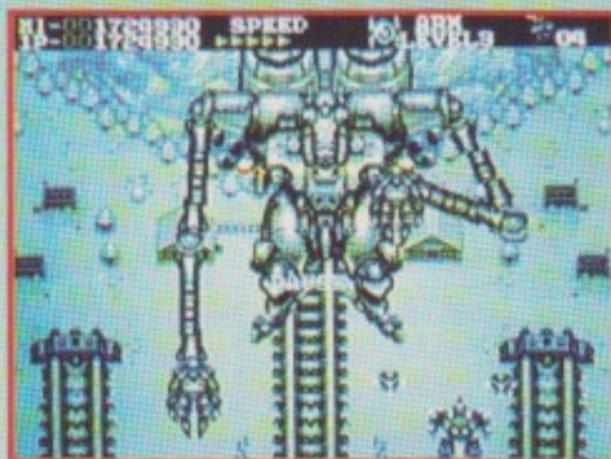
A saga Aleste *nasceu no MSX, pintou para o Super NES e veio agora para o Mega CD-ROM. O conteúdo é o mesmo: você comanda um robô voador que deve eliminar um exército de diversas criaturas automatizadas e seus chefes, passando por florestas, vilarejos, cavernas e ferrovias. Mas se a mancada deste game foi ter adotado gráficos idênticos aos dos sistemas atrasadinhos, quanto ao som,* Eletric Aleste *debulha. No meio dos estrondosos tiroteios, rola uma trilha sonora tecno-dance pra lá de sacolejante e com alta definição digital. Deixe o volume no talo!*

Mandar chumbo

Não há muito segredo neste game: o negócio é balear e detonar tudo que aparecer pelo caminho. As maiores dificuldades estão nos chefes. Aprenda a arrasar alguns deles.

A CADA CEM MIL PONTOS, VOCÊ GANHA UMA VIDA ✷ JOGUE NO 5º NÍVEL DE VELOCIDADE

CHEFE DO VILAREJO - Este robô é moleza. Atire sem parar e fique desviando dos seus tirinhos.

Chefe da floresta - tome cuidado com os pés, os jatos de fogo e a espada do robô gigante

CHEFE DO TREM - Outro robô grandalhão. Destrua primeiro os braços, depois os dois canhões das costas e o laser da boca.

Cuidado com o chefe do trem, pois dois torpedos vão pra cima de você após a morte do robô

CHEFE DA CAVERNA - Ele ataca com bolas de luz, mas anuncia antes. Fique no lado oposto ao das rajadas luminosas.

Chefe da nave - ele atira bumerangues, mísseis, e solta raios da barriga, dos braços e cabeça

ITENS

Pegue-os em pleno vôo. Cada um deles pode acumular até três níveis de energia.

BOLA AMARELA
cria um escudo rotativo que destrói os tiros inimigos

BOLA MARROM
para jogar bombas

BOLA VERDE
para atirar estrelinhas de longo alcance

BOLA AZUL
raio laser que varre a tela

CÁPSULA
aumenta poder de tiro

AFTER BURNER 3

Você é o piloto de um jato de caça F-14 Tom Cat e tem que encarar algumas missões de ataque barras-pesadas, como todo simulador que se presa. O legal mesmo neste game em CD é o som e a apresentação, em que são explicados os mínimos detalhes de seu avião e pintam imagens de vôo delirantes. De resto, digamos que After Burner 3 *é... passável. Uma pena. Os gráficos decepcionam e o jogo parece monótono, principalmente para quem não curte simuladores. Mas por utilizar a tecnologia digital,* After Burner 3 *não perde para muitos games do mesmo estilo. Vale a pena conferir.*

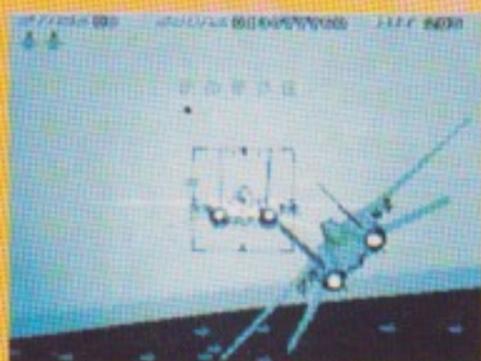
AFTER BURNER 3 / CRI	
Simulador	1 jogador
CD Japonês	

GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

DE UMA FASE PARA A OUTRA, O CÉU MUDA DE COR

DICAS DE PILOTAGEM

Para detonar torres, diminua a velocidade e a altura e fique atirando

Nas horas de perigo, utilize o turbo After Burner para escapar

Cuidado com caças inimigos, pois eles podem atacar por trás

COMANDOS

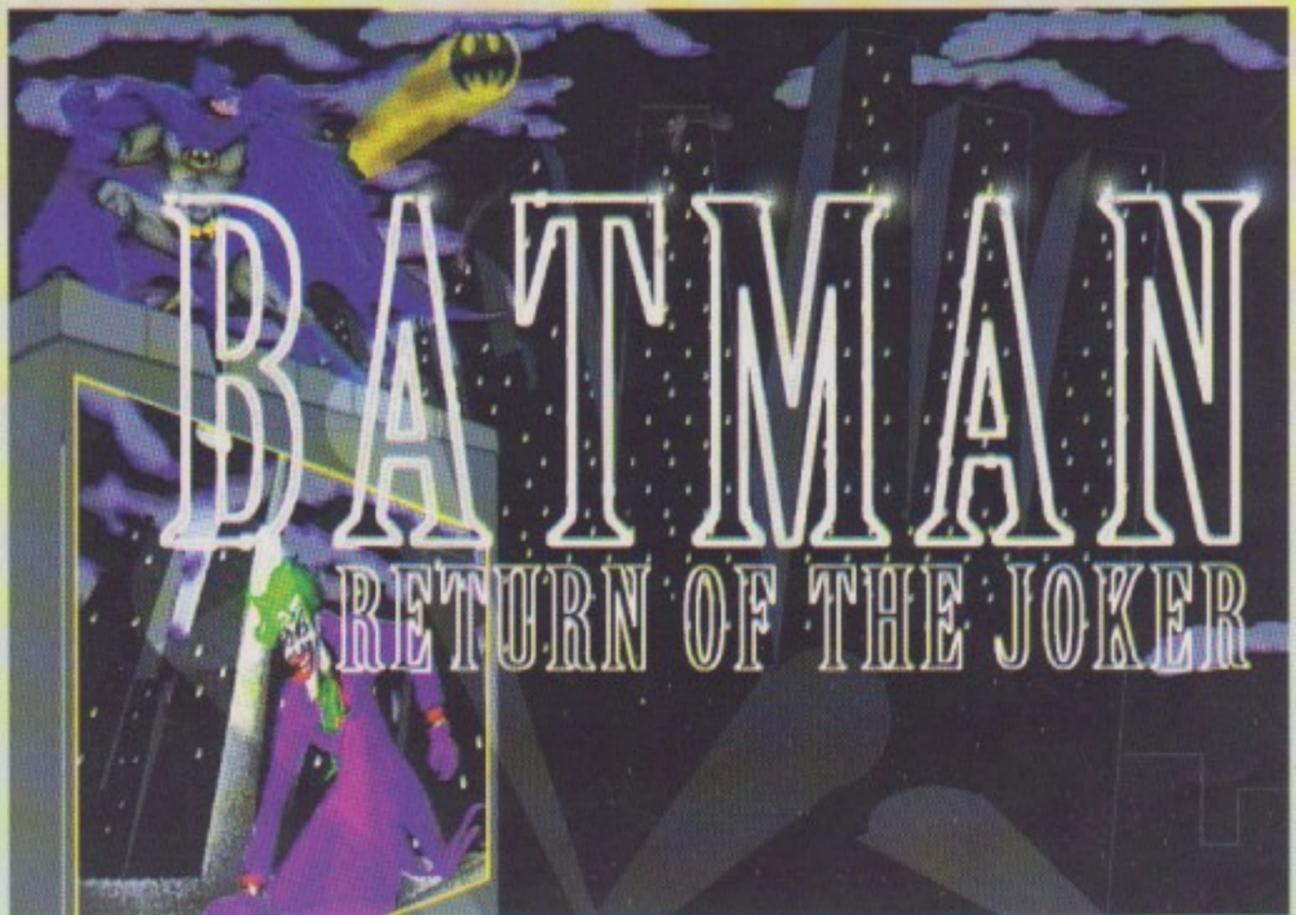
A - diminuir a velocidade
B - atirar mísseis
C - ativar o After Burner
↓ - subir
↑ - descer

De todos os super-heróis, Batman é o que está passando por melhor fase e prestígio. O cara tem mais de 50 anos e ainda vende pra caramba. Gibis, camisetas, brinquedos, filmes e games, é claro. Só a Sega fez dois lançamentos em menos de seis meses: o badalado Batman Returns, *lançado em sintonia com o cinema, e* Batman - Return of the Joker, *que remete ao mundo dos quadrinhos do homem-morcego. Os dois jogos são bem legais.*

Em Batman - Return of the Joker, *o eterno vilão Coringa volta a ativa para infernizar Gotham City. Você é Batman e deve lutar e trocar balas com os capangas do vilão engraçadinho. A ação rola em porões, labirintos, topos de edifícios e outros locais bastante perigosos. Os gráficos convencem, mas o som não: as músicas alegrinhas não combinam com os climas sombrios de algumas fases, principalmente quando pintam combates. Mas o que mais atrai neste game é a sua dificuldade. Haja habilidade e atenção! Damos de lambuja um roteirão até a fase 6. O resto é com você.*

BATMAN - RETURN OF THE JOCKER/Sunsoft

Ação — 8 Mega — 1 jogador

GRÁFICO | SOM | DESAFIO | DIVERSÃO

COMANDOS

A	tiro
A POR MAIS DE 2 SEGUNDOS	tiro especial
B	pulo
B + C	voadora
C	chute
C + DIRECIONAL PARA O LADO	rasteira
INIMIGO C + ↑	pulo com chute

Fase 1

Você começa o game no topo de edifícios. Cuidado para não tomar um capote! Detone os caixotes, pois existem itens dentro deles. Use os blocos flutuantes como meio de escalar a torre. Quando aparecer o dirigível, tome cuidado com as bombas que saem das três janelinhas da aeronave. Fique atento para não cair dos prédios e não ser engolido pela tela.

Para acabar com o aviador, fique atirando do canto esquerdo da tela e tome cuidado com as maquininhas com hélices

Fique esperando este chefe no degrau mais alto atirando sem parar. Quando ele pousar no degrau de baixo, pule por cima dele e vá para o outro lado da tela

ITENS

Estourando caixotes, latões e outros objetos você encontra caixinhas com letras. Cada letra corresponde a um tipo de tiro. Se você mantém o botão A pressionado por mais de 2 segundos, o tiro muda para especial

Fase 2

Agora, dentro de uma fábrica, Batman deve infernizar a vida de seus inimigos ficando atento aos perigosos campos elétricos. Num trecho dessa fase, você vai voar por um corredor usando jatos propulsores. Nessa hora, use os tiros dos itens "N" ou "S".

Na hora de utilizar esta plataforma-trenzinho, cuidado com a descida, pois ela é fatal

Fase 3

Esta fase começa na neve, repleta de penhascos mortais. No meio desse frio todo, pinta um monge pentelhaço que ataca você com tufões fulminantes. Depois você vai parar numa caverna, onde é melhor atirar usando o item "S", que solta estrelinhas. Ah! Tome cuidado com o teto, pois as rochas mais escuras podem cair na sua cabeça. Para passar pelas pontas que sobem e descem, dê um pulo bem pequeno.

Teto pontiagudo! Lava embaixo! Não se desespere: abaixe-se antes do primeiro buraco e pule com cuidado

Fase 4

Comece essa fase em cima de vagões de minérios a mil por hora. Fique esperto com os montinhos verdes: são inimigos camuflados. Depois, você chega a uma usina cheia de plataformas e latões com itens. Um dos maiores desafios dessa fase é ficar vivo sobre o elevador. Pulam do topo da tela uns barbudinhos com metralhadora que não dão tempo nem pra você respirar. E os helicópteros soltam uma chuva de bombinhas.

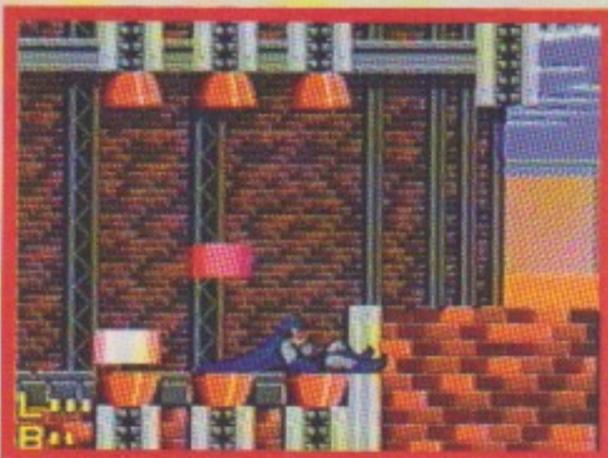
O chefão está no teto. Não o deixe recarregar o marcador vermelho. Fique agachado atacando-o com os tiros do item "N"

Fase 5

Nos esgotos de Gotham City é importante não se deixar levar pelas correntes d'água. Fique longe daqueles pontinhos vermelhos que caem na água: são minas que explodem quando tocadas.

Cuidado com estes mergulhadores, que saem repentinamente da água

Fase 6

É um quartel-general cheio de esteiras. Os blocos de metal caem após você pisar neles. Cuidado! Chegando na floresta, siga o tanque atirando nele, mas seja ligeiro pois o chão fica caindo também.

Ao chegar neste corredor com cones laranjas, atravesse-o a milhão

Quando pintar este tanque, caminhe ao lado dele, desviando das bombas. E cuidado com o chão que vai caindo

Olha aí o Coringa! E o cara é muito forte: 120.000 pontos de power! Atire nele e tome cuidado com as bolhas

ROAD RASH 2

Supermáquina - esta senha espertíssima foi enviada pelo leitor Marcos Alexandre M. Sandi, de Bauru, SP. Coloque Ø5OV 4GØG e você já começa com a segunda melhor moto turbo, a Banzai 7.11 N, um caixa de $21.190 e no nível 4.

LHX ATTACK CHOPPER

Passwords- problemas com este simulador? Então relaxe. Anote as principais passwords para as etapas Lybia, Central Europe e Vietnam

LYBIA
Majestic Twelve: XQAAAFA
Chess: CQAAIUC
Flaming Arrow: CQAAJEE
Plain Aria: CQIERDG

CENTRAL EUROPE
Domino Mirror: CSIEIYE
Hop Toad: CSIERLC
Lobster Quadrille: CSIEBZA
Flaming Arrow: CSIER6A

VIETNAM
Reindeer Flotilla: CQIEBRE
Lava Lamp: CSIEZSA
Binary Rainstorm: CSIEYKG
Freedom Train: CSIEAZE

LUTA

Street Fighter III

STREET FIGHTER 3 / Cartucho Pirata	
Luta	1 ou 2 jogadores

GRÁFICO SOM DESAFIO DIVERSÃO

Não, você não está sonhando! Não se trata de nenhuma piadinha sem graça da AÇÃO GAMES. Nem do lançamento mais esperado do ano. *Street Fighter 3* é um game pirata. E dos mais descarados! Com um pequeno detalhe: apesar de tudo, é um dos melhores games de luta para Nintendo que já apareceram. Então, nem pense em reclamar. Nós não temos o costume de falar de games piratas. Mas desta vez achamos que valia a pena. Ainda mais porque várias cópias deste cartucho safado já invadiram locadoras no Brasil inteiro. Relaxe e entre no clima. FIGHT!!!

Desde o estouro do arcade *Street Fighter 2* e de sua versão perfeita para Super NES, dezenas de versões piratas para outros consoles pipocaram nas locadoras. O Nintendo 8 bits foi o sistema mais "privilegiado". Além de três versões bem fraquinhas para o *Street Fighter 2* normal, surgiu este bom *Street Fighter 3* e uma piada de mau gosto chamada *Mario Fighter 3*. *SF 3* é, sem sombra de dúvidas, a melhor de todas. Veja porquê!

Champion Edition

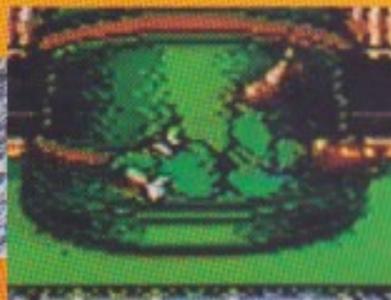
Street Fighter 3 é legal porque mistura o *SF 2* original com detalhes da versão Champion Edition, aquela maravilha dos arcades onde dá para jogar com os chefes. Dos oito lutadores originais, apenas Zangief não dá o ar de sua graça. Vega, Sagat e Bison estão presentes no game. Só Balrog ficou de fora. No total, são nove lutadores para você detonar. Um arraso!

Os gráficos deste *Street Fighter 3* são fracos e o som é indescritível de tão ruim. Mas os movimentos estão muito bons e a jogabilidade é alta, isto é, a resposta aos comandos é rápida. Tecnicamente o game é irregular. Mas a diversão é total. Principalmente para quem não tem um Super NES ou uma máquina de arcade no quarto. Se você curte pancadaria, vá atrás desta pirataria bem-feita. Só uma perguntinha fica no ar: porque a Capcom não lança uma versão decente de *SF 2* para Nintendo 8 bits? Respostas para a redação.

SUPERDICA

Nosso piloto Ioiô descolou uma manha animal para sacanear feio em Street Fighter 3. Logo no começo do round, coloque o Direcional para cima e aperte Start. A energia de seu adversário vai para o mínimo e basta você acertar um golpe qualquer para acabar com ele rapidinho. Sacanagem pouca é bobagem!!!

OS MELHORES GOLPES DE CADA UM

Acompanhe o que cada um dos nove lutadores é capaz de fazer. Selecionamos os três melhores golpes de Ken, Ryu, Chun-Li, Blanka, Guile, Dhalsim, Vega, Sagat e Bison para você. Divirta-se!

Tesoura: ←, → + B

Torpedo: ← (2 segundos), → + A

Pisada: ↓ (2 segundos), ↑ + B

Pulo do canto da tela com garra: ↓ (2 segundos), ↑ + A

Girada: ← (2 segundos), → + A

Pegada: aperte e segure A perto do adversário

Uppercut: →, ↓, → + A

Magia em cima: ↓, → + A

Magia em baixo: ↓, → + B

FIQUE LIGADO! TODOS OS COMANDOS DESTA MATÉRIA FUNCIO BASTA INVERTER OS COMANDOS DO DIRECIO

Ken

Magia: ↓, → + A

Giratória: →, ↓ + B

Dragon Punch: →, ↓, ↘ + A

Ryu

Magia: ↓, → + A

Giratória: →, ↓ + B

Dragon Punch: →, ↓, ↘ + A

Chun-li

Pisão na cabeça: ↑, ↓ + B

Cyclone Kick: ↑ (2 segundos), ↑ + B

Chute Rápido: B bem rápido

Blanka

Choque: A bem rápido

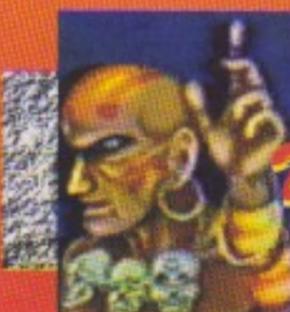
Bolinha: ←, → + A

Mordida na cabeça: aperte e segure A bem perto do adversário

Guile

Sonic Boom: ← (2 segundos), → + A

Facão: ↓ (2 segundos), ↑ + B

Enterrada no chão: aperte e segure A bem perto do inimigo

Dhalsim

Parafuso com a cabeça: ↑, ↓ + A

Parafuso com os pés: ↑, ↓ + B

Magia de fogo: ↓ , → + A

M COM O LUTADOR À ESQUE RDA DA TELA. SE VOCÊ ESTIVER NA DIREITA, DE DIREITA PARA ESQUERDA E DE ESQUERDA PARA DIREITA. SACOU?

PRINCE OF PERSIA / Virgin			
Aventura	4 Mega	1 jogador	
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

SEM NEURAS! ESTE JOGO TEM CONTINUES INFINITOS

Adepto do Nintendinho: se você ainda não sabe, anda pintando uma enxurrada de lançamentos interessantes para o seu console de 8 bits. E Prince of Persia está incluído neste pacote, é claro, junto com Street Fighter 3, Mega Man 5 e outros. Prince of Persia ocupa a lista de preferidos de muita gente. Fez sucesso em PC, no Super NES, Mega CD e no Game Boy. Também não é pra menos: trata-se de um jogaço. Um clássico! Na versão para 72 pinos, Prince of Persia mantém seu prestígio. Mas é bem mais lerdo. Mero detalhe.

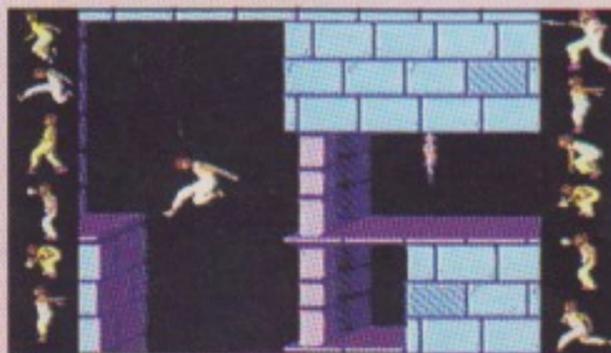
A história do jogo é assim: o sultão da Pérsia saiu de férias pra dar um rolê pelo mundo e o vizir do reino resolveu assumir o trono e dominar tudo. Não se dando por satisfeito, o cara raptou a princesa e quer casar-se com ela na marra. E você nessa história? Você é um reles plebeu que teve um namoro com a nobre moça e, por causa disso, foi surrado e jogado na masmorra. Mas você conseguiu fugir do cárcere e agora deve salvar sua amada da morte dentro do prazo de 60 minutos. Que Alá esteja com você!

Mil e uma armadilhas

Você deve percorrer o palácio do sultão com o máximo de cautela. Ladrilhos soltos, guilhotinas e lanças são mato neste game. Toda vez que você andar por um lugar desconhecido, pise com cuidado ou dê pequenos saltos no mesmo lugar para descobrir os ladrilhos soltos e evitar um capote fatal. Quanto às guilhotinas, que ocupam totalmente as passagens, chegue bem pertinho das lâminas e comece a passar no momento em que elas se abrem. Olho aberto! Você morre ao ser pego por qualquer uma das armadilhas.

Para não se espetar nas lanças que brotam do chão de repente, fique de olho onde há buraquinhos e passe bem devagarzinho pelos espinhos

Portões

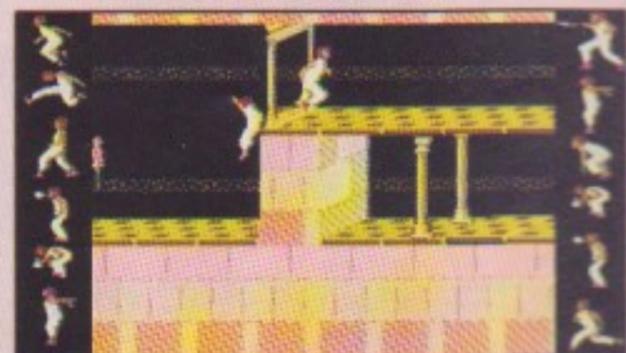
Para abrir os portões, procure os ladrilhos móveis que ficam por perto. Após pisar num ladrilho, corra para atravessar o portão, que se fecha depressinha

Na fase 2, pule no ladrilho do outro lado do abismo para abrir a saída

ITENS		
	POTE GRANDE	Aumenta o poder de seu life
	POTE PEQUENO	Pode aumentar ou diminuir sua energia. Cuidado!
	ESPADA	Arma obrigatória para enfrentar os inimigos. Encontre-a na Fase 1

Lutas

Em alguns lugares do palácio, você encontra guardas do castelo. Não se aproxime deles rapidamente, senão seu personagem não terá muito tempo para sacar a espada e poderá levar um golpe fatal.

Para detonar este esqueleto, aperte o Direcional para o lado dele e pressione o botão A para atacar. Para se defender, use o B

COMANDOS	
A	Pular e comandar da espada
B	Andar devagar, defender-se em combates e se agarrar
↓	Pegar objetos

Para atravessar este espelho, pegue uma boa distância, corra e pule

QUANDO PINTAR UM CARA IGUALZINHO A VOCÊ, BEBENDO A SUA POÇÃO, SAIBA QUE É A SUA ALMA! ELA SE SEPAROU DO CORPO QUANDO VOCÊ ATRAVESSOU O ESPELHO. E VAI TE PENTELHAR O JOGO TODO

PASSWORDS

Eis alguns códigos das fases iniciais de *Prince of Persia*. Mas tente jogar um pouco mais e não seja tão afobado!

Fase 2 - 28746636	Fase 6 - 87628435
Fase 3 - 74246020	Fase 7 - 33185122
Fase 4 - 65214222	Fase 8 - 13031738
Fase 5 - 62206726	

AÇÃO

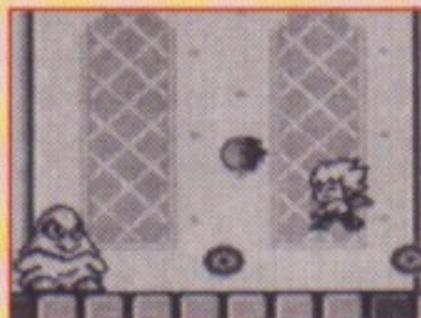
KID DRACULA/Konami			
Ação	2 Mega		1 jogador
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

PEGUE ITENS NA TELA PARA AUMENTAR O PODER DA SUA ARMA E CONSEGUIR MAGIA!!!

Drácula é uma das histórias de terror mais famosas do planeta. Filmes e mais filmes já trataram do tema. Os games com o simpático vampiro da Transilvânia estão para chegar, tanto para Sega CD quanto para IBM PC. Este Kid Dracula, *recém-lançado para Game Boy pela Konami, subverte o conceito da história original para criar um game muito legal.*

Você é Kid Dracula, um garoto muito esperto e levado. Seu maior inimigo resolveu dar as caras e você precisa se livrar dele. Roube a magia especial de seu temido inimigo e salve a sua pele. Serão oito fases de muita ação e desafio crescente. Kid Dracula é um ótimo lancamento para o portátil da Nintendo. Corra atrás dele e assuste seus amigos...

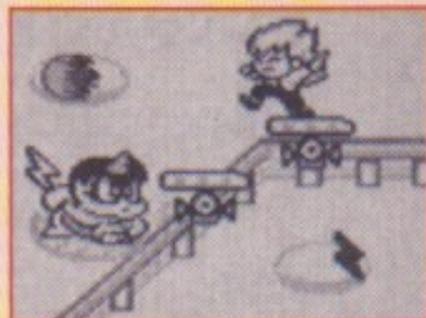
FASE 1

O Castelo de Kid Dracula está cheio de surpresas. Cuidado com esta ponte. Não fique muito tempo nela!

Primeiro chefe. Ele é um fantasma de cara feia. Não ligue pra ele: acerte-o rapidinho, antes que chegue ajuda...

FASE 2

Não marque bobeira. Atravesse a cachoeira com calma para não cair e perder uma vida: ela será muito útil

O segundo chefe é o mesmo que o primeiro: só que voltou mais difícil. Pule na sua cabeça para detoná-lo

FASE 3

Kid Dracula foi pro céu! Depois de saltar de nuvem em nuvem, pegue uma carona na montanha russa

O chefão é um pássaro estranho. Cuide de sua cabeça, porque ele joga galinhas em você. Achou estranho?

LAND OF ILLUSION

Mastermaníaco, prepare o seu coração. Land of Illusion (Terra das Ilusões) é um game acima da média, legal pra caramba. Mickey se mete em outra aventura épica. O ratinho mais famoso do mundo estava lendo um livro, pegou no sono e foi parar num reino medieval dominado por uma maga malvada. Sua missão é encarar esta bruxa e libertar o lugar da dominação dela. O novo desafio de Mickey é repleto de labirintos e tijolinhos E lembra muito Castle of Illusion. Você vai ter que queimar a cuca e experimentar mil combinações para se sair bem das situações complicadas.

Quase um RPG

O game tem um mapa central de *Land of Illusion* e, a partir da segunda fase, os personagens dizem para onde Mickey deve ir e o que precisa fazer. Se você não respeitar a ordem dos lugares... bau, bau! Parece um RPG e você precisa sacar um pouco de inglês. Mas não se desespere. Os Continues são infinitos e você pode apelar para um dicionário. Siga o nosso roteiro para detonar as primeiras fases de *Land of Illusion*, um grande game que mantém a dignidade do Master System.

Fase 1 - Forest

Você vai se cansar de subir em árvores e cipós. Não há outra saída. E tome cuidado com o montão de aranhas pelo caminho. As folhas flutuantes servem como plataformas de apoio. Para escapar da ventania, abaixe-se. Mas, se você for pego, fique apertando o botão 2 para tentar escapar agarrando-se aos cipós. Mas as ventanias servem para atravessar a extensa carreira de espinhos mais a frente. Deixe o vento pegar você. Detalhe: os barris servem como arma e apoio. Você vai parar no galho de uma árvore, onde há uma suculenta maçã e uma gigantesca cobra à direita, bloqueando a passagem. Depois do susto, pegue a fruta e jogue-a para a cobra. O réptil grandalhão engole a maçã e você atravessa numa boa para pegar a chave que abre a porta do fim da fase.

Pule em cima da cobrinha que está perto da saída e mate-a. Siga pela direita por uma passagem secreta

Fase 2 - Lake

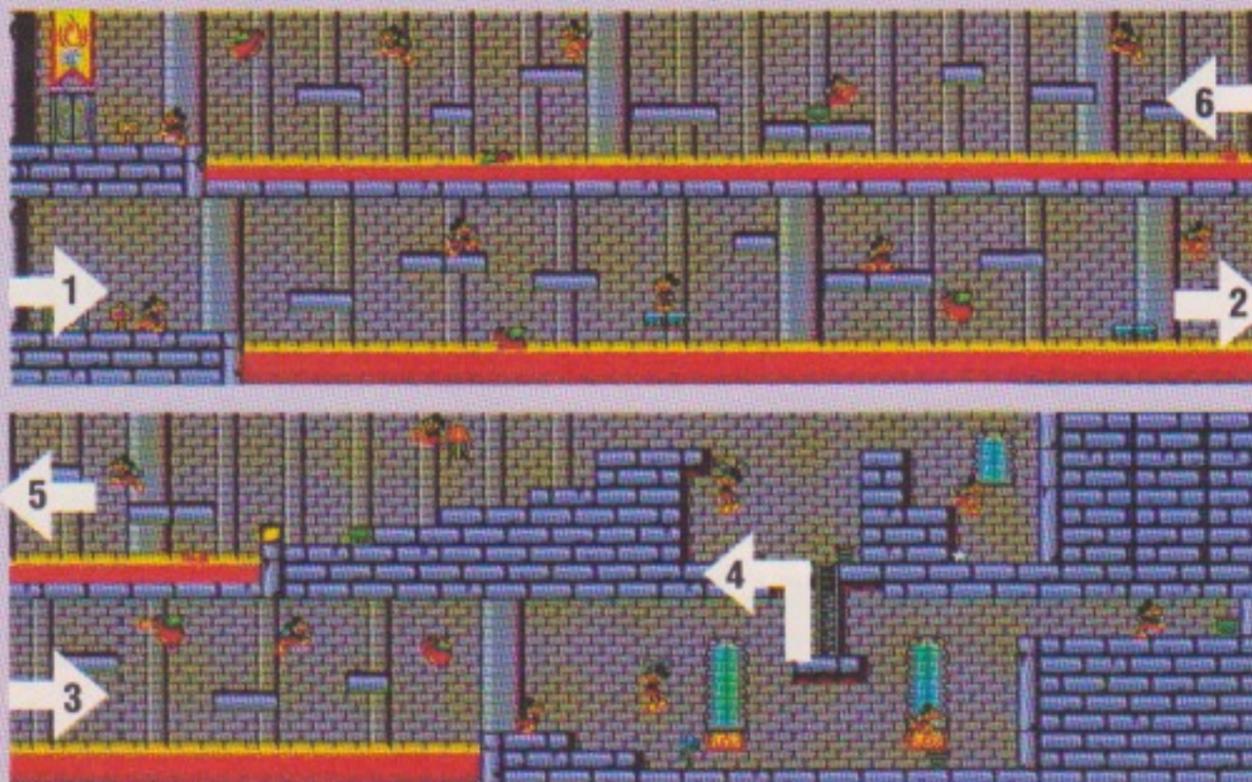
Tome cuidado com o seu oxigênio (AIR): quando ele estiver acabando, vá à superfície para respirar. Há trechos neste lago em que você deve esperar a correnteza passar, senão você dança. Se estiver embaixo d'água e a correnteza estiver vindo a milhão, tente se agarrar às plantas.

A chave desta fase está com um ouriço verde. Detone-o e corra para a porta acima

Fase 3 - Blacksmith's castle

Pentelhinhos desta tela: fantasmas de fogo e dragões que tentam fritar e derrubar você nas chamas do fundo da tela. Ah! Detone os fósforos. Eles também tentam queimar você. Ache uma estrelinha que aumenta o tamanho de seu life, deixando Mickey mais resistente. Pegue a flauta mágica e volte para o lago. Tudo estará inundado. Há uma porta no lado de cima. Entre.

Que vergonha! O chefe desta fase é moleza: basta dar três cacetadas para matá-lo

MAPA COMPLETO

Você não pode cair no fogo de jeito nenhum. Se cair, adeus para mais uma vidinha!

Detalhe: Mickey não consegue pegar objetos quando está dentro da água

Fase 4
Ruine castle

Clima macaaabro! Carregue as lamparinas e use as abóboras como apoio. São os botõezinhos no chão que fazem avançar a tela. Suba em um, espere o outro aparecer e vá correndo. Seu maior problema será voltar com a chave. Detone o chefe fantasma para faturar uma poção mágica.

Jogue a chave sobre o botão da frente. Corra, suba na chave e retire os dois blocos. Ufa!

Fase 5
Tiny cavern

Esta fase você atravessa na boa. Basta ficar pequeno e tomar cuidado com tombos e criaturinhas. Quando você chegar numa passagem escura, entre apertando o Direcional para cima. Você cairá e terá que retornar pelo trajeto que veio, mas em outro plano.

Olha só o tamanho do Mickey. Aqui, se ele não ficar pequeno, não passa de jeito nenhum!

Fase 6
Flower field

Atravesse esta fase por cima, pulando de rosa em rosa. Quando aparecer a florzinha que solta plumas, fique pulando numa delas para passar o buraco das plantas carnívoras. Não dê chances para as borboletinhas e as cobrinhas que estão a fim de azarar você. Detone-as.

Há uma vida extra sobre uma das rosas do fim da fase e uma chave na última rosa. Aproveite!

Fase 7
Toy workshop

Esta fase é complicada. Ao avistar um botão vermelho, coloque um barril sobre ele e use jatos das pistolas d'água para subir e descer pelos cantos. Perto da primeira "?" você vai encontrar uma vida escondida. E há uma estrelinha atrás da primeira porta após as teclas de piano. A chave desta fase está dentro da bola grandalhona que está pendurada num dos tetos. Para vencer o chefe baralho, acerte-o cinco vezes.

Ôpa! Para atravessar este vão, deixe a chave. Passe e aperte o botão no chão. Um guindaste trará a chave para você

Fase 8
Palace ruins

É boiada. Somente uns morceguinhos, abismos... nada de assustador! Você não pode utilizar as pedras enquanto estiverem amarelas, mas basta pular em cima delas para que fiquem cinzas e maleáveis. O grande objetivo dentro deste palácio é encontrar a corda.

Fase 9
Craggy cliff

Pule a segunda pedra da tela para frente e depois para trás. Salte novamente do barranco sobre o urubu no momento em que ele estiver mais perto e aproveitando o seu impulso. Você vai cair numa plataforma e encontrar outra estrelinha. Encolha o Mickey para vasculhar a próxima caverna. Cuidado com a escuridão, hein?

Este urubu está protegendo a chave. Pule pra cima dele e acerte-o duas vezes para pegá-la

Fase 10 - Desert

Tome cuidado com cactos e cobras que se movimentam e atacam até sob a areia. Mais para frente, há uma passagem estreita. Para entrar, diminua de tamanho de novo. Você vai encontrar outro urubu carregando uma chave. Mesmo esquema, duas cacetadas e pegue a chave.

Antes de abrir a porta do fim da fase, dê pulos bem altos. Quem sabe você não tem sorte e encontra esses dois barris?

Fase 11 - Good Princess's Castle and Desert

Agora, Mickey entra no castelo de sua amada Minie, onde aparece uma chave logo no começo. Não se iluda, pois não há acesso direto para a porta de saída da fase. Siga pela direita. Você vai chegar a um local com marcador de tela e duas portas. Entre pela porta inferior. Quando você alcançar um piso com duas escadas, três blocos e um obstáculo de espinhos flutuante, só haverá uma saída para continuar a escalada. Da direita para a esquerda, coloque o primeiro bloco sobre o terceiro de modo que o obstáculo fique isolado no lado esquerdo. Pegue o bloco que ficou sobrando e suba para o outro andar pulando dos blocos que você empilhou. O resto é barbada. Você encontrará Minie e ela dirá que é necessário retornar ao deserto. Tudo bem. Volte, entre na pirâmide e mate a cobrinha que está no ovo.

Bata no ovo até que ele choque. Quando a cobrinha sair... pau nela!

ITENS

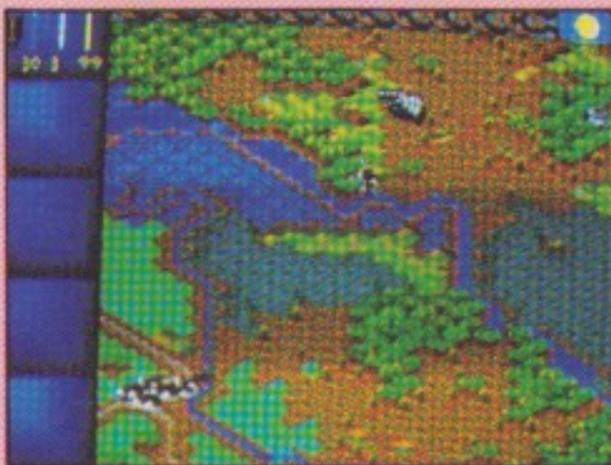
ESTRELINHA – aumenta o life	**SAPATOS MÁGICOS** – para andar sobre as nuvens
CARINHA – vale uma vida extra	
BOLO PEQUENO – enche uma estrela do life	**CORDA MÁGICA** – para escalar paredes
BOLO GRANDE – enche todo o seu life	**POÇÃO MÁGICA** – encolhe o Mickey

DARKLANDS

A Alemanha no século 15, no finzinho da Idade Média, é o cenário deste jogo da Microprose que é um dos Role Playing Games (RPG) mais completos e cabeludos já lançados para computador. Cavaleiros errantes, nobres e padres misturam-se a alquimistas, fanáticos religiosos, ladrões, lobos e dragões, num game que explora muito bem o cotidiano medieval. Você vai precisar construir seu personagem, aprender rezas e fórmulas de alquimia, barganhar e vender objetos para conseguir glória e fama.

O visual de Darklands deixa a desejar, já que a maioria das cenas é parada e só serve de fundo para os textos. Mas as músicas de época são incríveis e o desafio do jogo é de arrancar os cabelos. Um game que vai exigir de você muita intuição, paciência e bons conhecimentos de inglês.

Pacto de sangue

A aventura começa quando quatro cavaleiros fazem um pacto de sangue numa taberna: conseguir fama e glória a qualquer custo. Para isso, eles viajarão todo o reino, ajudando os necessitados, matando monstros e prestando serviços aos senhores feudais. Parando em cada cidade, eles precisam descobrir as notícias do lugar, definir o que vão fazer, aprender um pouco de alquimia, orar aos santos, descansar ou ganhar algum dinheiro.

Detalhe do mapa: ele mostra os lugares que você pode visitar e dá uma idéia do que cada um pode ser: vila, castelo etc

Montando o personagem

Darklands é muito parecido com os RPGs de livros, com mais textos do que imagens. Além disso, você precisa "criar" seu personagem desde os quinze anos até a idade adulta, escolhendo sua origem (nobre ou camponês) e seus empregos e ocupações ao longo dos anos. A partir do que você escolher, seu personagem receberá pontos de experiência e alguns pontos extras, para aperfeiçoar o que desejar.

Além das características habituais dos RPGs, *Darklands* oferece uma tonelada de outras: sabedoria, virtude, religiosidade, alquimia, leitura e escrita, domínio de latim, conhecimento de matas, habilidade em arco e flecha, armas com ponta etc etc.

Nessa tela você pode checar todas as características dos personagens que você criou

Combates

É nas cenas de batalha que o jogo ganha ação. Você precisa controlar seu grupo, localizar o inimigo em castelos, terrenos ou minas, indicar que armas e magias utilizar, a quem atacar, a que santo rezar. Depois dessas decisões, os personagens agem sozinhos. Terminada a batalha, é preciso ainda dividir os bens conquistados. O que você deve fazer é pegar todo o dinheiro e tudo o que for útil e possa ser vendido.

Cena de combate: com o retângulo você seleciona seu personagem e, com a bolinha, o inimigo que ele vai atacar

Dinheiro à beça

Você vai precisar de muito dinheiro. Nas cidades, você paga para entrar, paga para dormir nas estalagens (é proibido circular pelas ruas à noite) e paga até para ter aulas sobre os santos.

Magia e alquimia

Conseguir poderes neste game não é fácil. Faça boas ações para encher seu indicador de virtude. Com o seu marcador em dia, você poderá escolher entre dezenas de santos para poder rezar e obter a graça que pediu. Descobrir qual santo dá qual benção é que vai ser aquelas!!!

Se não se der bem com os santos, só lhe resta a alquimia. Mas você precisará aprender as fórmulas para os dois tipos de magia: de defesa e de ataque. E depois ainda vai ter de procurar os ingredientes. Ufa!

Músicas de primeira

As músicas são, sem dúvida alguma, a parte mais caprichada deste game, com cantos para as fases com nobres, camponeses e padres, incluindo desde canções populares de época até marchas fúnebres.

Mas não espere muita coisa do visual, que lembra o dos primitivos e velhos RPGs: a maioria das imagens é parada, sem movimento, como pinturas. O movimento mesmo só pinta nas seqüências de batalhas e é pequeno. Mas o desafio é animal e compensa o resto.

As estalagens são ótimas para você conseguir algum dinheiro. Mas também servem para treinar alquimia e ouvir notícias

No mosteiro você aprende sobre os santos mediante pagamento em dinheiro. Esse da foto é Santo Heriberto

CONFIGURAÇÃO MÍNIMA

PC AT 286, 16 MHz, 21 Mbytes livres no Winchester. Aceita as placas de som AdLib, SoundBlaster ou Roland

MORTAL KOMBAT

Na edição 25 de nossa revista (Sonic 2 na capa, lembra?), já dizíamos que Mortal Kombat *era um jogo que pretendia desbancar* Street Fighter 2. *Quatro meses depois, não deu outra:* Mortal Kombat *vem detonando nas casas de fliperamas, a ponto de ameaçar a liderança do paparicado game da Capcom. Afinal,* Mortal Kombat *apresenta personagens bem legais, cenários chapantes, golpes criativos, som tudo a ver, e, é claro, muita pandaria e sangue jorrando. E, com esse sucesso pra lá de merecido, não poderíamos deixar de dar uma geral no game, revelando novos golpes e como derrubar os chefões. Enfim, o necessário pra você pegar a maior moral com seus amigos que já estão de saco cheio de Ryu e companhia e barbarizar na máquina.*

A história

Você está nos domínios de Shang Tsung, um velho imperador oriental. Seu desafio: derrotar uma série de lutadores barras-pesadas, o penúltimo chefe com quatro braços, Goro, e, finalmente, o próprio Shang Tsung. Parece filme do Bruce Lee misturado com *O Massacre da Serra Elétrica!*

OS GOLPES

Conheça os lutadores e seus principais golpes

KANO

Kano é um cyborg, mas é lento. Seu golpe fatal: arranca o coração do adversário. Tem um sonic igualzinho ao do Blanka, do *Street Fighter 2*.

Cabeçada - perto do adversário, botão de soco forte

Sonic - na direção do inimigo, dê 360 graus com o manche

Lâmina - ← e → rapidamente com botão de defesa apertado

Golpe mortal - perto da vítima, ↓, ↘, →, ↓, ↘ + soco fraco

J. CAGE

É muito rápido. No seu golpe mortal, arranca a cabeça do inimigo com um uppercut.

Tesoura com soco - ↓ + botão de soco fraco

Bola de fogo verde - ←, ←, → + soco fraco

Chute - ←, ←, → + chute fraco

Golpe mortal - →, no mínimo 3 vezes + soco forte

SONYA

Ela é rápida e tem uma boa variação de golpes. Golpe mortal da "gatinha": um beijo que torra o adversário totalmente .

Voadora - →, ← rápida e repetidamente + soco forte

Bananeira com golpe de calcanhar - perto do inimigo, ↙ + soco fraco + defesa + chute fraco

Raio cor-de-rosa - →, ← rápida e repetidamente + soco fraco

Golpe mortal - →, →, ←, ← + defesa

RAIDEN

Um dos lutadores mais poderosos, desde que bem-utilizado. Seu golpe fatal: um raio que estoura a cabeça do adversário.

Torpedo - pro lado do inimigo, duas vezes para trás e duas para frente com o Direcional

Teleportação - ↑, ↓ rapidamente

Raio de luz - para o lado do oponente, ↓, ↘, → + soco fraco

Golpe mortal - →, →, ←, ←, ← + soco forte

SUB ZERO

É um mascarado com roupa negra e azul. Tem um raio que congela o inimigo por alguns segundos. Golpe fatal: arranca a cabeça do perdedor com a coluna vertebral e tudo.

Rasteira - ↙ + soco fraco + defesa + chute fraco

Raio de gelo - ↓, ↘, → + soco fraco

Golpe mortal - →, ↓, → + soco forte

SCORPION

Mascarado com roupa amarela e preta. Ele usa um dardo que espeta e puxa o adversário. Golpe mortal: tira a máscara e pulveriza o inimigo com um jato de fogo.

Espetar e puxar - ←, ← + soco fraco

Teleportação - ↓, ↙, ← + soco forte

Golpe mortal - defesa + ↑, ↑

LIU KANG

Liu é o bonzinho do jogo. É o mais rápido e o mais forte também. O golpe fatal: Liu dá uma estrela no adversário e quebra o pescoço dele.

Voadora - →, → + chute forte

Bola de fogo laranja - →, → + soco forte

Golpe mortal - para o lado do inimigo, dê 360 graus com o manche

Detonando Goro

Após ter arrasado todos os lutadores oponentes que vieram sozinhos ou em duplas, chega a hora de encarar Goro, o terrível monstro com quatro braços. O cara é osso duro de roer! Ele é muito rápido, muito forte e grandalhão. Tem poderes mágicos do além. Se ele pegar você com os braços inferiores, chore: Goro fica socando sua cabeça até arrancar quase toda a sua energia. Ah! Não perca tempo tentando dar rasteiras em Goro, pois ele nunca cai. Agora, saiba como cada personagem pode enfrentar o monstrengo.

Scorpion - ataque de longe com os dardos

Raiden - use os raios de luz com as voadoras alternadamente com os torpedos

Liu Kang - vá de bolas de fogo laranja com voadoras

J. Cage - ataque com bolas de fogo verde e voadoras

Kano - a solução é abusar das lâminas e das voadoras

Sonya - use a voadora como fuga quando Goro encurralá-la e ataque com os raios cor-de-rosa e as voadoras

Sub Zero - é o mais indicado para esse combate. Use várias vezes os raios de gelo e depois desça o braço

Fases de bônus

Nas fases de bônus, você deve rachar ao meio blocos de madeira, de aço ou de rubi e ganhar muitos pontos. Basta se concentrar.

Pressione os botões de soco e de chute o mais rápido que você puder. Quando o marcador amarelo ultrapassar a barra, aperte o botão de defesa e adeus bloco

Shang Tsung, o chefão

Sai de baixo! Pelas barbas de Netuno! Como é pentelho esse velhinho. Após ter adquirido uma coleção de calos graças ao combate com Goro, a coisa fica preta. Shang Tsung consegue se transformar em todos os lutadores de *Mortal Kombat*, utilizando todos os poderes dos personagens. Sub Zero é uma boa pedida para acabar com o imperador: golpeie e lance os raios de gelo principalmente quando ele estiver transformado em Goro, o mais vulnerável ao raio.

Shang dispara fulminantes crânios de esqueleto em chamas, acompanhados de gritos cavernosos. Abaixe-se!

QUE PENA: NÃO É POSSÍVEL DAR GOLPES MORTAIS EM GORO E SHANG TSUNG

VOCÊ PODE JOGAR MORTAL KOMBAT NAS LOJAS DA REDE PLAYLAND

VENDO

Master System com dez cartuchos e Rapid Fire. Paulo André Pereira, tel.: (011) 247-6408, São Paulo, SP.

Phantom System com dez cartuchos e pistola. Ivan M.Martins Silva, tel.: (021) 236-6824, Rio de Janeiro, RJ.

Nintendo americano com dois controles, três cartuchos, pistola e adaptador J72. Luiz Fernando Pinheiro Barroso, tel.:(011) 523-3931, São Paulo, SP.

Revistas Ação Games edições 05, 07,09,17,18 e 24. Alexandre Cortez Siqueira, tel.:(011) 222-4591, São Paulo, SP.

Hi Top Game com quatro cartuchos e controle Turbo Jet Control. Ronan Pereira, tel.:(027) 227-3174, Vitória, ES.

Top Game VG 9000 com dois cartuchos. Carlos Ferreira da Silva, tel.: (021) 342-8613, Jacarepaguá, RJ.

Master System III com dois joysticks. Israel Lopes Galvão, tel.:(011) 466-1679, Arujá, SP.

Dynavision III completo. Gabriel T.P de Faria, tel.:(011) 889-0469, São Paulo, SP.

Mega Drive japonês com 1 controle. Gustavo Sandrini Groppo, tel.:(011) 211-6747, São Paulo, SP.

Master System com sete cartuchos. João Victor Maia D'Avila, tel.:(079) 231-0135, Aracaju, SE.

Master System II com três cartuchos, um joystick e duas pistolas. Luiza, tel.:(011) 280-4811, São Paulo, SP.

Atari com dez jogos. Tales Luís da Silva Mello, tel.:(011) 520-4840, São Paulo, SP.

Game Linx portátil com três cartuchos, bolsa, fone de ouvido e fonte. Sérgio Longo, tel.:(011) 453-6278, São Caetano do Sul, SP.

Master System II com dois cartuchos e dois controles. Paulo Márcio B. Silva, tel.:(035) 421-4542, Pouso Alegre, MG.

Mega Drive com dois controles e quatro cartuchos. Sérgio Luís de Góis Júnior, tel.:(011) 941-5698, São Paulo, SP.

Turbo Game completo. Luciano G.Leone, tel.:(034) 351-1692, Sacramento, MG.

Os cartuchos Golden Axe, Kenseiden, Shinobi e Jogos de Verão, do Master System. Anderson A.Pereira, tel.:(011) 459-5593, São Bernardo do Campo, SP.

Os cartuchos Double Dragon e Sonic the Hedgehog, do Master System. Frederico Rossi Lima Andrade, tel.: (037) 241-3877, Itaúna, MG.

Dynavision III completo com cinco cartuchos. Márcio Issao Motoyama, tel.: (0122) 32-9248, São Paulo, SP.

Super NES completo. Wagner ou Tereza, tel.:(011) 209-1502, Guarulhos, SP.

Atari 2600 com três cartuchos. Rafael Paiva, tel.:(021) 512-3597, Rio de Janeiro, RJ.

Os cartuchos Shinobi, After Burner, Golden Axe, Kenseiden, Choplifter, Eswat e Forgotten Worlds, do Master System. Érica Baldo, tel.:(011) 521-2221, São Paulo, SP.

TROCO

Minigame Space Fighter por Rapid Fire ou óculos 3D. Rafael Mendonça, tel.: (0474) 25-2229, Joinville, SC.

Dynavision II com 13 jogos e adaptador por Game Boy ou Game Gear. Fernando Almeida Teles, tel.:(0476) 33-2843, São Bento do Sul, SC.

O cartucho Contra 3, do Super Nintendo por outro de meu interesse. Marco Aurélio Tancredo, tel.:(0132) 71-3016, Praia Grande, SP.

Três cartuchos de Mega Drive por um Disk-Drive de 3 1/2" para MSX. Luciano Barbosa L. Pereira, tel.:(011) 533-3741, São Paulo, SP.

Cartuchos usados de Mega Drive por uma Bateria(instrumento musical). Ulisses T.Gonçalves, tel.:(0188) 71-1158, Panorama, SP.

Mega Drive completo com três cartuchos por Super Nintendo e pago a diferença. Fernando T. Dias, tel.: (021) 394-0407, Campo Grande, RJ.

Os cartuchos Super Volley Ball e Paper Boy, do Mega Drive por outros de meu interesse. Vera Lúcia Tenório, tel.:(011) 227-1506, São Paulo, SP.

Game Gear com dez cartuchos, adaptador AC e Master Gear Converter por Mega Drive ou Super NES. Hélios de Souza Lima Filho, tel.:(021) 289-0215, Rio de Janeiro, RJ.

Master System com um controle, nove cartuchos, óculos e pistola por Game Boy com fonte e dois cartuchos. Wagner Tsukamoto, tel.:(0442) 22-5780, Maringá, PR.

O cartucho Shooting in the Alley e Caça ao Pato, do Nintendo por Game Genie ou outro cartucho de meu interesse. Ricardo Cândido Moreira, tel.:(011) 581-1324, São Paulo, SP.

COMPRO

Master System II completo ou um Nintendo. Aline Baggio Uchôa. Rua Emir Cândia, 115 BNH, 2 plano, CEP 79826-190, Dourados, MS.

As edições 05, 06 e 25 da revista Ação Games. Lucas Freitas. Rua Isodoro Neves da Fontoura, 900, CEP 96501-530, Cachoeira do Sul, RS.

Cartuchos de Mega Drive. Taunai S. Camargo, tel.:(051) 299-2206, Porto Alegre, RS.

Os cartuchos Terminator e Chuck Rock, do Mega Drive. Júlio César Thomazoni, tel.:(0452) 35-1207, Três Barras do Paraná, PR.

Óculos 3D, do Master System. Marcello Ribeiro Lemos, tel.:(062) 258-1460, Goiânia, GO.

PARA ANUNCIAR

Você escolhe onde quer anunciar e escreve seu classificado em uma carta para: Ação Games Clube, Av. Nações Unidas, 5777, 2º andar, CEP 05479-900, São Paulo, SP. Os anúncios são GRÁTIS.

EDITORA
AZUL

Fundador
VICTOR CIVITA
(1907-1990)

Diretoria
Angelo Rossi
Roberto Civita

iretor **Superintendente:** Angelo Rossi

AÇÃO GAMES

iretor-Gerente: Carlos C. Arruda

REDAÇÃO

edatora-chefe: Regina Giannetti
ditor: Paulo Montoia
ditora de Arte: Sônia Regina Aversa
edator: Roberto Guimarães
iagramadores: Claudio Santos Albuquerque, João
ilton Oliveira Andrade
ssistente de Redação: Érica Luísa Assan Câmara
olaboradores: **Arte** - Iusse José Filho, Simone
ucas. **Revisão** - Suzete Stimpel. **Fotografia** -
arlos Zaith, Ivan Carneiro. **Ilustração** - Sérgio
arreiras. **Assistente de Edição Fotográfica** -
adeu Cerqueira Pereira. **Consultores** - Christian
aharic, Little Richard, Marcelo B. Massafeli Chin,
larcos Roberto de Lima Ioiô, Mário Câmara Filho,
oashiro Sama e Wagner P. Hernandez. **Texto** -
an David Silva.

PUBLICIDADE

iretor: Rogério Rahier
upervisores de Contas: Maira Gisele Magno,
lo Galdeano Bastos, Oscar de Oliveira
erente de Vendas: Alaôr Machado
ontato: Nádia Lappas
upervisor de Vendas (Rio): Eduardo Barros
arketing Publicitário: Marta de Moraes
oordenadores: Igor Assan, José Soares

COMERCIAL

iretora: Vera Helena Mirandez Gomes
erente de Planejamento e Controle: Ana
amargo
erente de Produto: André Felipe D'Amato
erente de Promoções: Sandra Galli Ponsoni

iretor Administrativo e Financeiro: Pedro Frazão
zul Press-Gerente: Benjamin S. Gonçalves
perações Editoriais: Rossane Gonçalves Costa
iretora Responsável: Liège de Lima Dória Castelli

ção Games é uma publicação quinzenal da Editora zul S.A. **São Paulo Redação e Correspondência:** v. Nações Unidas, 5777, CEP 05479-900, tel: (011) 6-7866, Caixa Postal 66254, CEP 05389-970, telex: 11) 83178, fax: (011) 813-9115. **Telegramas:** ditabril/Abril Press. **Rio de Janeiro:** R. Marechal âmara, 160 - 15º andar - grupos 1534/35 - Centro - EP 20020-80, tel: (021) 532-0313 (PABX), telex: 21) 36890, fax: (021) 532-1486, CP 4816. Telegramas: Editabril/Abril Press. Circulação desta revista: quinzena de abril/93. **Números atrasados:** ao reço da última edição em banca, por intermédio de eu jornaleiro ou no distribuidor das publicações bril de sua cidade. Distribuída com exclusividade o país pela DINAP - Distribuidora Nacional de Publicações, São Paulo. **Serviço ao assinante:** tel. (011) 823-9222
ANER
otolito: Bureau Azul, Grafcolor, Fotoline Ltda.
IPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A

NÃO PERCA NA PRÓXIMA EDIÇÃO

DAQUI A 15 DIAS NAS BANCAS

MEGA
TINY TOON ADVENTURES

A versão para Mega do game que já é o maior sucesso no SNES. Entre no clima de desenho animado. Diversão total

SNES
FAMÍLIA ADDAMS 2

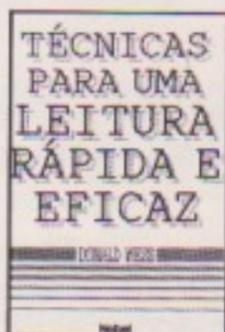
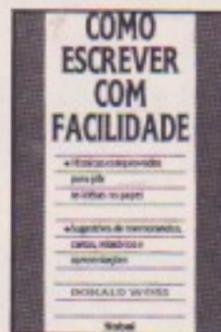
Pugsley's Scavenger Hunt é o nome deste game de terror com pitadas de humor. Esta versão é muito melhor que a primeira

SHOTS

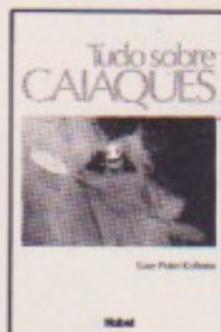
Saiba a loucura que foi o lançamento de Starfox no Japão e entenda porque os grandes games vendem tanto logo de cara.
E mais FX: a Nintendo anuncia que, a partir deste mês, todos os seus principais games sairão com esse superchip. Uma nova versão para Super Mario, Battletoads e Dracula serão os primeiros lançamentos. Totalmente demais!! Fique ligado.

AÇÃO GAMES:
A ÚNICA REVISTA QUINZENAL DE GAMES NA AMÉRICA

Aproveite! Compre dois livros e receba mais um inteiramente GRÁTIS.

AUMENTE O PODER DE SUA MEMÓRIA
Donald H. Weiss
Técnicas que vão ajudá-lo a: memorizar o que você lê e ouve, lembrar de fatos, melhorar sua concentração e organizar seu pensamento.
Código: 884294
Cr$ 220.000,00

TÉCNICAS PARA UMA LEITURA RÁPIDA E EFICAZ
Donald H. Weiss
Este livro vai auxiliá-lo a organizar sua leitura separando, inclusive, o que exige uma concentração maior daquilo que pode ser lido mais superficialmente.
Código: 300195
Cr$ 275.000,00

COMO ESCREVER COM FACILIDADE
Donald H. Weiss
Orientações seguras para você escrever bem: formas para desenvolver idéias e maneiras de criar textos com emoção e conteúdo que transmitam sua mensagem.
Código: 999679
Cr$ 290.000,00

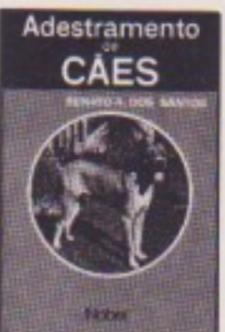
MANUAL DO MONTANHISTA
Cristiano Requião
Aborda os principais aspectos a serem considerados no montanhismo: clima, equipamentos, nós, medidas de segurança, preparo físico, entre outros. Fartamente ilustrado.
Código: 135216
Cr$ 385.000,00

MANUAL DO EXCURSIONISTA
Cristiano Requião
Ensina como planejar, como escolher o equipamento adequado e como prevenir acidentes. Dá instruções sobre orientação e meteorologia e, por fim, relaciona os principais parques brasileiros.
Código: 942960
Cr$ 365.000,00

TUDO SOBRE CAIAQUES
Uwe P. Kohnen
Imprescindível a todos os interessados em canoagem: tipos de canoas e caiaques, equipamentos, técnicas básicas e avançadas, como utilizar - lazer ou esporte - onde, como e porquê canoar.
Código: 782670
Cr$ 255.000,00

INTUIÇÃO
M. Fisher
Descreve o que é intuição, como funciona e como usá-la para possibilitar-lhe uma melhora na capacidade de lidar com a vida em todas as suas facetas.
Código: 865494
Cr$ 340.000,00

ATITUDES INTELIGENTES
S. Deep e L. Sussman
Dicas, regras, técnicas e estratégias para você ter nas mãos os recursos para tomar decisões rápidas e eficazes.
Código: 999644
Cr$ 580.000,00

MANUAL DE XADREZ
Idel Becker
Um dos mais completos manuais já editados no país: primeiras noções de estratégia, generalidades, finais elementares, estratégia geral, aberturas, meio-jogo, final, partidas breves e muito mais.
Código: 025828
Cr$ 685.000,00

CÃES PARA INICIANTES
A.C. de Andrade
Mostra os princípios básicos e as melhores dicas para o correto desenvolvimento do cão, para que ele se mantenha forte, bonito e saudável.
Código: 938106
Cr$ 410.000,00

ADESTRAMENTO DE CÃES
Renato A. dos Santos
Em linguagem simples e prática, o autor ensina o "adestramento livre", que serve para aproximar-nos do cão, e vice-versa, tornando o animal obediente e apto a desempenhar nossas ordens.
Código: 013374
Cr$ 220.000,00

O AQUÁRIO ORNAMENTAL
Gastão Botelho
Destinado a quem cria ou quer criar peixes em aquários saudáveis. Aborda os seguintes assuntos: montagem, manutenção, tipos de peixes e plantas, alimentação, etc.
Código: 464511
Cr$ 335.000,00

S3

Na compra de dois ou mais livros você ganha o livro **"Mel e suas aplicações"** de presente.

Preencha, recorte e envie o cupom ao lado.
Não use selos nem envelope.
Se preferir, faça seu pedido por telefone:

LIGUE
(011) 876-2822
(ramais 35 e 43) Horário comercial

Preços válidos até 25/5/93
Após esta data você poderá utilizar este cupom, mas os preços estarão sujeitos a reajustes.
Importante: ao valor total de seu pedido serão acrescidos **Cr$ 84.900,00** para despesas com manuseio e envio.

FAÇA JÁ O SEU PEDIDO

SIM, quero receber os livros cujos códigos e quantidade indico abaixo:

Código da obra	Quantidade	Código da obra	Quantidade

Minha opção de pagamento é:

☐Autorizo o débito do valor total em meu cartão de crédito.
Cartão ______
Val. ___/___ (mês / ano)
Nº ______

☐Pagarei o valor total na contra-entrega, através de reembolso postal.

AG

Nome ______
Endereço ______
Bairro ______ CEP ______
Cidade ______ Est ______
Fone ( ) ______ Data ___/___/___
Assinatura ______

Preços válidos até 25/5/93. Após esta data os livros serão faturados pelos preços vigentes

ISR-40-2106/83
UP. AG. CENTRAL
DR/SÃO PAULO

CARTÃO-RESPOSTA

NÃO É NECESSÁRIO SELAR

O selo será pago por:

EDITORA
Nobel

05999-999 - São Paulo - SP

HandyVision. O videogame que é uma viagem.

A DYNACOM VIAJOU.
Ela colocou 7 jogos na memória, Joystick Turbo PAD e controle remoto num console chocante para fazer o **HandyVision**, o videogame de 3ª geração único no planeta. **HandyVision** aceita qualquer cartucho padrão Nintendo* (60/72 pinos), funciona com pilhas comuns, e transmite sem fios as imagens e sons alucinantes dos games para qualquer TV. **HandyVision** tem botão EJECT exclusivo para retirar os cartuchos, e você pode transportá-lo para qualquer lugar sem fazer operação desmonte. Além disso, **HandyVision** tem cores chocantes e custa em cruzeiros, não em dólares. **HandyVision**. Você não precisa mais viajar até o Japão para ter um videogame dessa categoria.

HandyVision

O VIDEOGAME QUE É UMA VIAGEM.

DYNACOM
A Dynacom é fera.

Aceita acessórios opcionais como Joystick para 2º Jogador e Pistola. Já vem com cabo RF e Balum para ligação à TV. Pilhas não incluídas.

* marca registrada de terceiros.